Painotuote

vastaanotaja





MICROPOST 2

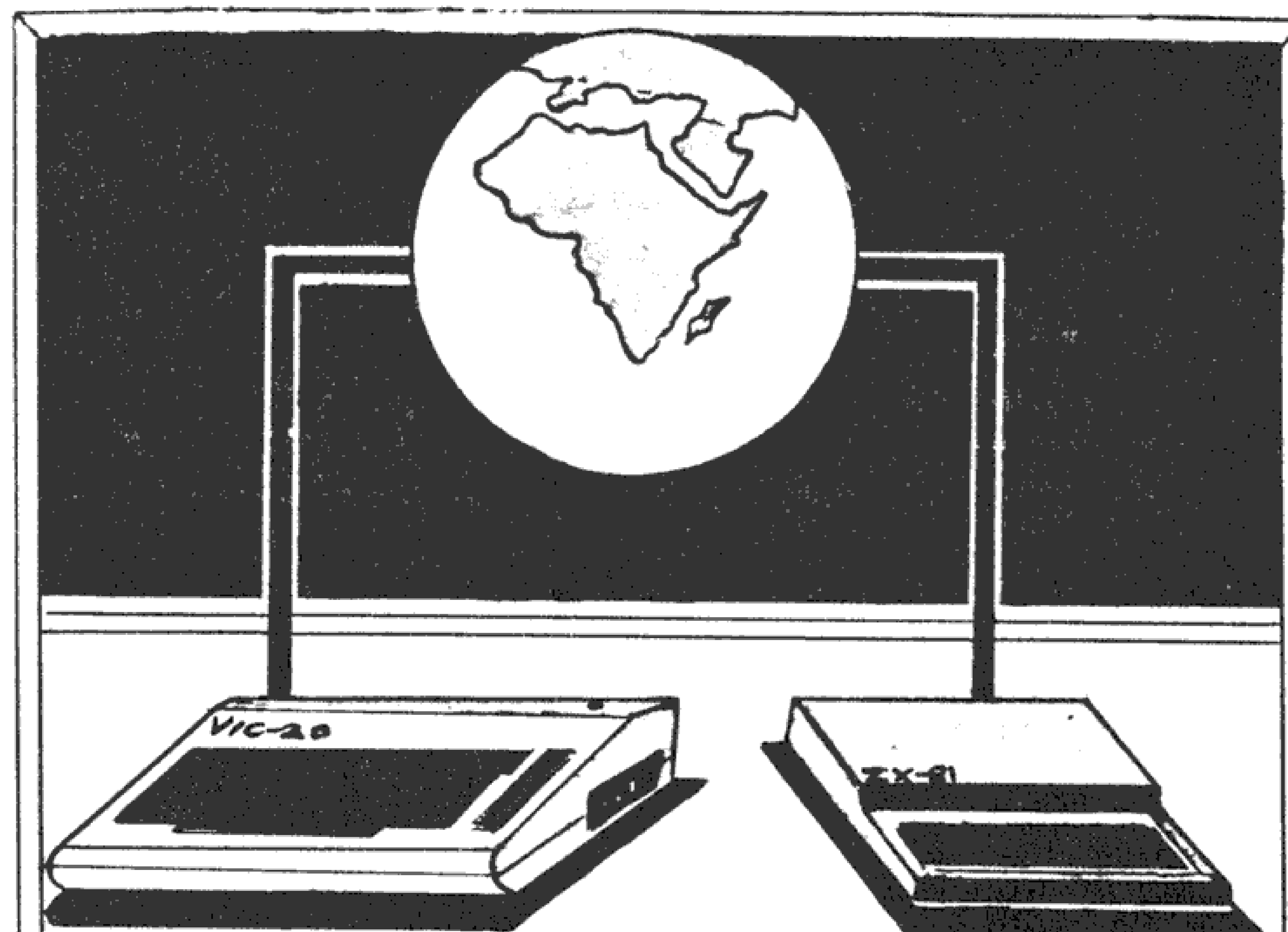
Adventure Special!

+Adventure- ja muita pelejä
+Valmiiden pelien arvosteluja
+Ulkomaisia lehtiä
+TELMAC-esittely
+Ainakin 32sivua



MICROPOST

FOR COMPUTING BEGINNERS NRO:1



PELIOHJELMIA!

JUTTUJA!

SARJAKUVIA

·LUE!·

-UUTTA-

HINTA: 10mk

VIC-20



sinclair ZX81

ISSN 0359-9086

PÄÄKIRJOITUS

Kesällä-82 syntyi ajatus mikrotietukonelehdestä, tässä se nyt on, ensimmäinen numero. Mukana tekemässä on ollut mikroilijoita eri puolilta Suomea. Tarkoituksena ei ole kerätä rahaa, tuskin se olisi edes mahdollista.näissä puitteissa. Mielestämme yhteydenpito harrastajien kesken on tärkeintä.

Tulevaisuudessa tämän lehden sisältö on suuresti riipuvainen teistä, Hyvät Lukijat. Ellei lehden sisällön taso ole mielestänne tarpeeksi hyvä, niin otamme mielihyvin vastaan lähettämäänne materiaalia. Kaikenlainen palaute on myös tervetullutta. Varmaa on, että lehti kehittyy koko ajan, kunhan tässä harrastetaan.

Meillä on ollut TI-99-juttu odottamassa julkaisemista jo kuukauden,mutta TM ehti ensin esittelemään tämän koneen. Valokuvia on enemmän sitten seuraavassa numerossa. Printtausten kanssa on ollut ongelmia,mutta ehkä niistä selvitään.



Kaikenlaisia ohjelmia, juttuja,ideoita ym. otetaan vastaan.Meille voi siis kirjoittaa aivan vapaasti. Julkaistuista jutuista ei voi antaa palkkiota,mutta lehden saa ilmaiseksi.

Seuraava numero ilmestyy heti,kun materiaali on kasassa, kuitenkin nyt keväällä.

kirjoitelkaapa!

Petri Tuomola
Simolankatu 7 G 2
33250 Tampere 25

Reima Mäkinen
Vakosuonkatu 7
33400 Tampere40

MICROPOST

Numero 1/1983
ISSN 0359-9086
Irtonumerohinta 10 mk
(Sis.postk.)
Ilmestyy noin 4 kertaa vuodessa



MUUT TOIMITTAJAT

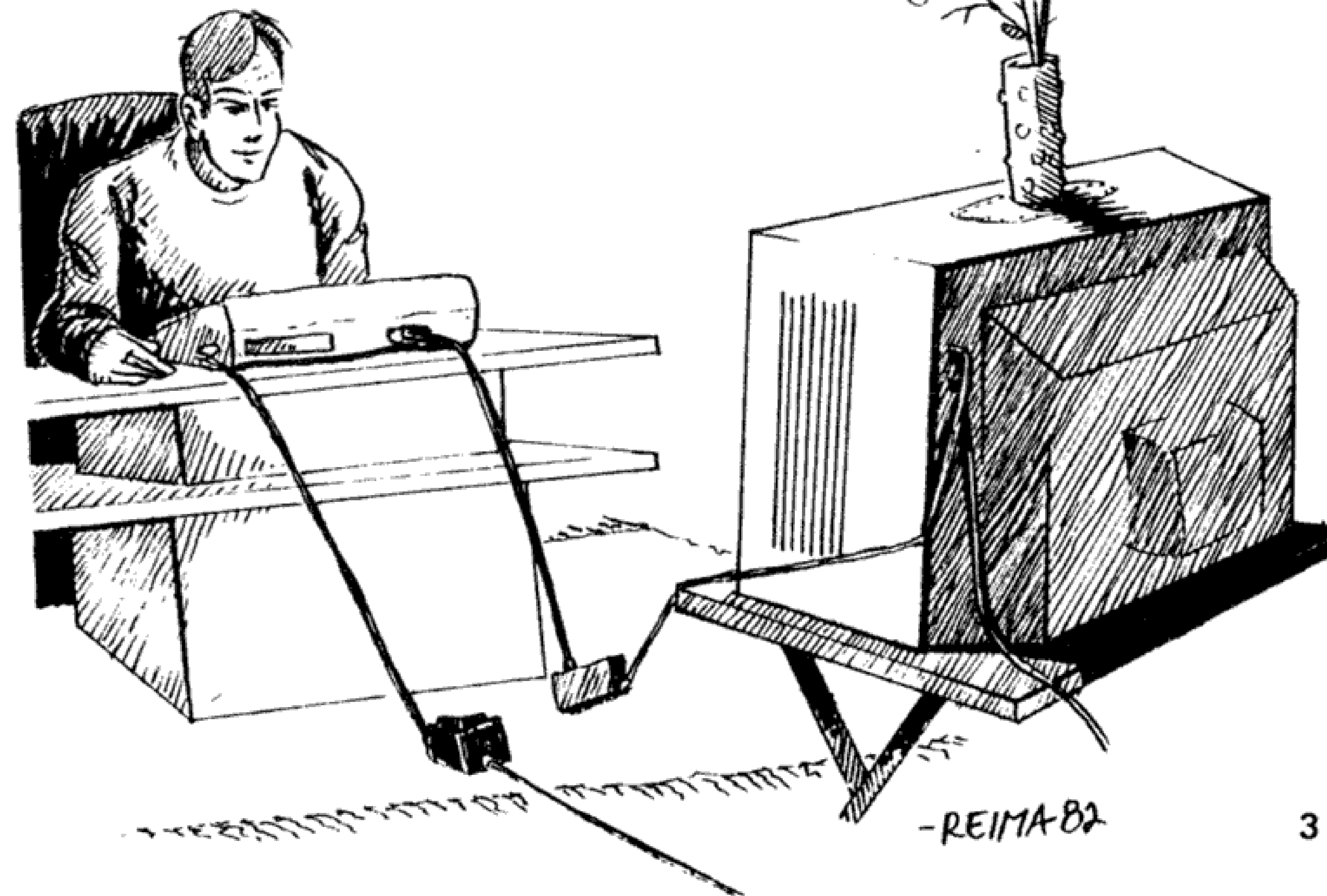
Eero Pajarre
Säijänt.
33960 Pirkkala 6

Ari Kilpeläinen
Sompapolku 2
80420 Honkalampi

Sami Inkinen
Aittak.7 B
33560 Tampere 56

Jari Rättyä
Kiviaidant.25
67300 Kokkola 30

AVUSTIVAT:
Riitta Uusitalo
Kalevi Hämäläinen



TIETOKONE PELIKAVERINA

Pelien hankkimiseksi on olemassa muutamia vaihtoehtoja. Niitä voi hankkia valmiina kaupasta tai lainata kaverilta. Halvin vaihtoehto on tehdä pelit itse tai pelata kaverin tekemiä pelejä. Mikrotietokonealan julkaisuja tutkimalla saattaa myös löytää omaan koneeseensa ja sen muistiin sopivia ohjelmia, tosin kokemus on osoittanut että tällaiset ohjelmat ovat tuiki harvinaisia. Itsetehdyissä peleissä taas usein on se vika, että niitä ei jaksa pelata sen jälkeen kun on tuskaillut ohjelman kuntoon.

Jännittäviä, mielenkiintoisia pelejä on vaikea luoda, niinkuin yrittäneet hyvin tietävät. On aina mukavampaa mitä enemmän uusia tilanteita pelin kuluessa tulee esiin. Myöskään pelin rytmiin ja fiilikseen vaikuttavia ääniä ei pidä jättää liian vähälle huomiolle. Ei liioin tyylikkäästi toteutettu näytön suunnittelu yksin tee pelistä jännittävää. Äániefektien merkityksestä saa hyvän kuvan ajattelemalla vanhaa kunnon "Invaders" peliä,ilman sydämen lyöntiä muistuttavaa tihentyvää tykytystä.



Seuraavassa on lyhyesti juttua erilaisista tietokoneen käyttömahdollisuuksista peleissä.

Sillä voi olla peleissä monia erilaisia rooleja. Yksinkertaisimmillaan tietokoneen käyttö voi rajoittua siihen että sen annetaan pitää huolta kirjanpidosta ja siitä, että sääntöjä noudatetaan. Seuraavaksi korkeammalla tasolla tietokone,edeliisten toimintojen lisäksi, toimii myös neuvonantajana ja kertoo pelitilanteiden muutoksista. Se voi olla aktiivinen pelaaja,antaen vastusta aloittelijan tasolta mestari pelurille.

Myös pelityyppejä on monenlaisia. On tietokoneella toteutettuja arvoituksia,esim."Rubikin kuutio", joissa on kyse siitä, kuka pystyy ratkaisemaan ongelman nopeimmin, tai eleganteimmin. Sattuma pelit ovat oma lukunsa. Laitteiden kehittyessä ovat simulaatio/animaatio pelit kohonneet suosituimmiksi. Niitä voidaan pelata joko yksin tietokonetta vastaan, tai sitten kaksintaistelu peleinä.

Tässä lehdessä julkaistavat pelit ovat suurimmaksi osaksi viimeksi mainittuja, eli animaatio pelejä. Jos jostain löytyisi hyviä teksti pelejä, niitä kyllä julkaistaisiin. Hieman varauksella suntaudumme myös ns. perinteisten pelien tietokone sovellutuksiin, noppaa voi pelata nopilla ja korttia korteilla. Pääpaino julkaistavien pelien valinnassa on paitsi pelin juonessa, myös ohjelman toimivuudessa.

basicgames

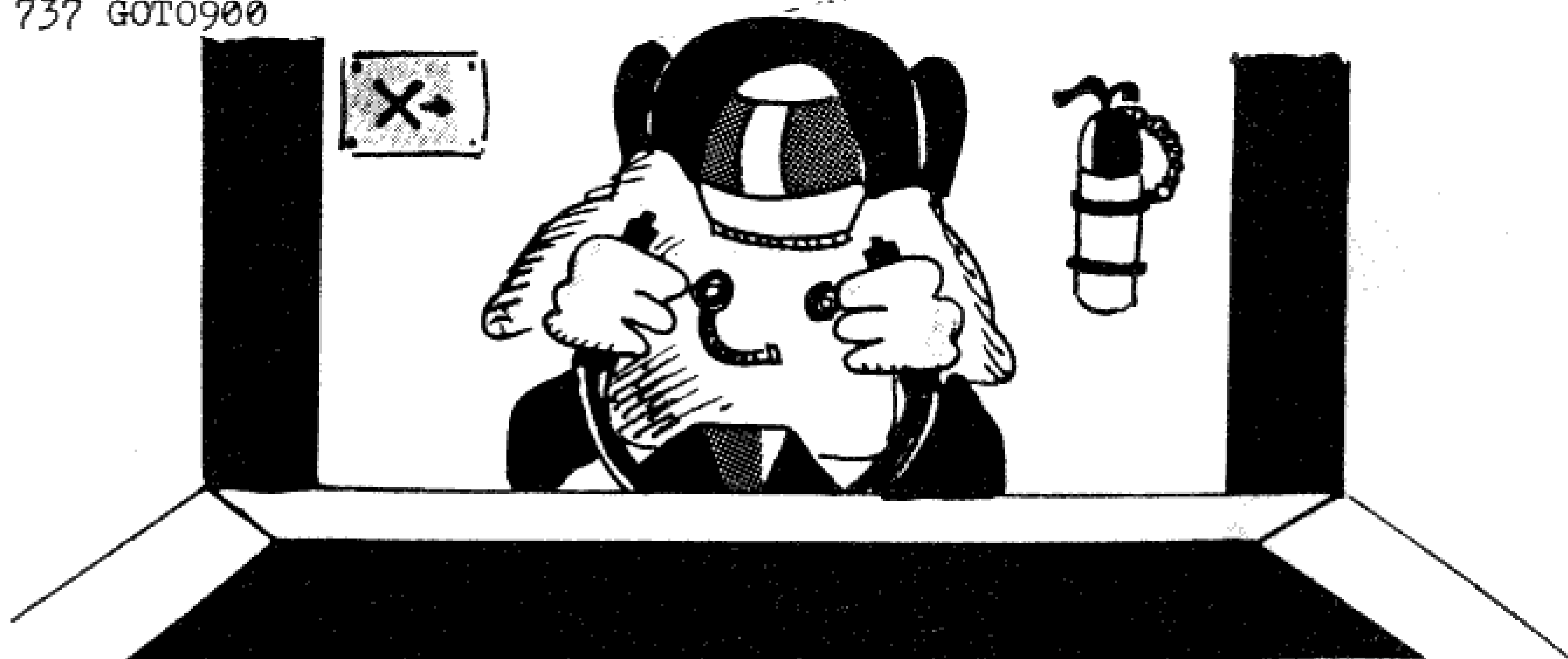
```
3 REM +MARS LANDER+  (PETRI TUOMOLA)
5 GOSUB 740
10 PRINT"[♥]":POKE36879,8:POKE36878,15:PRINT"[E]"
20 GOSUB350
30 S=7747:X=0:Y=0:C=0:A=15:D=0:H=0
40 POKES+X+22*Y,32
45 POKES+X+22*(Y-1),32
50 POKES+(X-1)+22*Y,32
60 POKES+(X+1)+22*Y,32
70 POKE36876,201
80 GETA$
90 IFA$="A"THENX=X-1:PA=PA+1:GOTO180
100 IFA$="D"THENX=X+1:PA=PA+1:GOTO180
110 IFA$="W"THENY=Y-1:PA=PA+3:GOTO180
120 GOTO160
130A=A-INT(RND(1)*8+3)
150GOTO 185
160 X=X+1
170 Y=Y+1
180 A=A+1
185 IFA<=5THENA=5
189 PRINT"[S]"TAB(5)"        "
190 PRINT"[S]"TAB(5)A"M/S"
195IFY<=1THENY=1
197 IFX<=1THENX=1
200 IFPEEK(S+(X+1)+22*Y)=102THENG=30:GOTO620
210 IFPEEK(S+(X+1)+22*Y)=160THENG=15:GOTO620
220 IFPEEK(S+(X-1)+22*Y)<>32THEN520
223 IFPEEK(S+(X+1)+22*Y)<>32THEN520
230 IFPEEK(S+X+22*(Y-1))<>32THEN520
237 POKE36876,0:POKE36875,0
240 POKES+X+22*Y,87
245 POKES+X+22*(Y-1),43
250 POKES+(X-1)+22*Y,112
260 POKES+(X+1)+22*Y,110
280 IFPA<3THEN 340
290 IFC=1THEN320
300 POKE7723-D,117:PA=0:C=1
310 GOTO330
320 POKE7723-D,32:PA=0:D=D+1:C=0
330 IFD 13THEN340
333 POKE36875,245
335 IFD=18THEN720
340 FORT=1TO500:NEXT:GOTO40
350 PRINT"[S]FUEL":PRINT"[S]"TAB(14)"P:"H
360 FORE=0TO17
370 POKE7706+E,160
380 NEXT
```

MARS LANDER
VIC-20
©Petri Tuomola-82



MARS LANDERIN LISTAUS JATKUU...

```
390 FORE=1TO11:READE1:POKEE1,77:NEXT
400 FORE=0TO4:POKE8153+E,160:NEXT
410 FORE=0TO7:POKE7998+22*E,103:NEXT
420 FORE=0TO3:POKE8115-22*E,101:NEXT
430 FORE=0TO3:POKE7830+E,99:NEXT
440 FORE=1TO5:READE1:POKEE1,101:NEXT
450 FORE=0TO2:POKE7940+E,102:NEXT
460 FORE=1TO3:READE1:POKEE1,99:NEXT
470 FORE=1TO4:READE1:POKEE1,78:NEXT
480 POKE7836,103:POKE7853,100:POKE7852,100:POKE8176,50:POKE8177,24
500 RETURN
520 POKES+(X-1)+22*(Y+1),32:POKES+(X+1)+22*(Y+1),32
525 POKES+X+22*(Y-1),66:POKES+(X-1)+22*Y,45:POKES+X+22*Y,43 :
    POKES+(X+1)+22*Y,45
530 POKES+X+22*(Y+1),66
540 POKE36877,220
550 FORL=15TO0STEP-1
560 POKE36878,L
570 POKE36876,220-2  L
580 FORM=1TO50:NEXT
585 NEXTL
590 POKE36877,0:POKE36876,0:POKE36878,15
600 POKES+X+22*(Y-1),32:POKES+(X-1)+22*Y,32:POKES+(X+1)+22*Y,32:
    POKES+X+22*Y,32
603 POKES+X+22*(Y+1),32
605 S=7747:X=0:Y=0:A=15:PA=PA+3:GOSUB390
610 GOTO40
620 IFA>15THEN520
625 POKES+X+22*(Y-2),43:POKES+(X-1)+22*(Y-1),112:POKES+X+22*(Y-1),87
627 POKES+(X+1)+22*(Y-1),110
630 FORE=1TO10
640 POKE36876,201
650 FORT=1TO50:NEXT
660 POKE36876,0
670 FORT=1TO50:NEXT
680 NEXTE
685 FORT=1TO2000:NEXT
690 H=H+(500-G*A)
693 PRINT"{S}"TAB(14)"P:"H
695 POKES+(X-1)+22*(Y-1),32:POKES+X+22*(Y-1),32:POKES+(X+1)+22*(Y-1),32
697 POKES+X+22*(Y-2),32
700 GOTO 600
710 GOTO520
720 PRINT"{♥}{Q}{Q}{Q}{Q}"
725POKE36875,0:POKE36879,29:PRINT"{E}{Q} POLTTOAINE LOPPUNUT!"   (BLUE)
730 PRINT"SAIT"H"PISTETTÄ"
735 FORT=1TO5000:NEXT
737 GOTO900
```



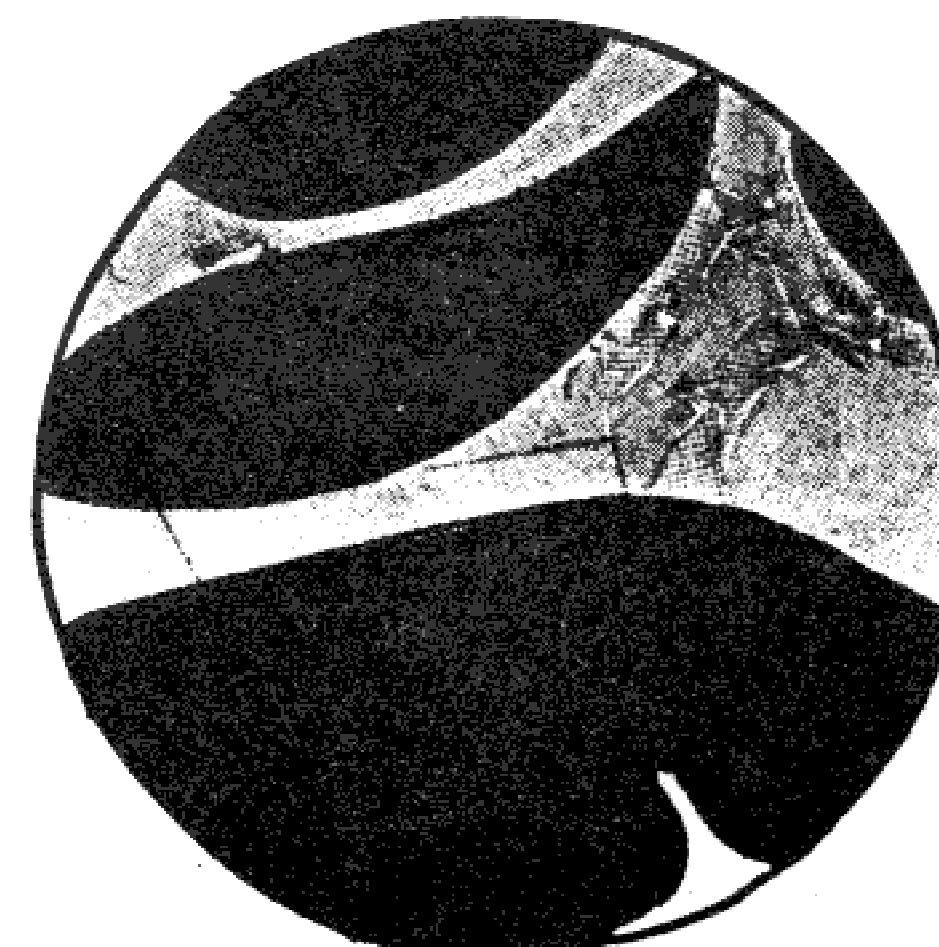
MARS LANDERIN LISTAUS JATKUU...

```
740 PRINT"{♥}":POKE36879,26
750 PRINT" [graphics characters]"
760 PRINT" [graphics characters]"
770 PRINT" [graphics characters]"
780 PRINT" [graphics characters]"
790 PRINT" [graphics characters]"
800 PRINT"{Q}"TAB(7)"-LANDER-"
810 PRINT"{Q}{Q}"TAB(7)"TEHTAVA"
820 PRINT"{Q}"LASKEUTUA MARSIIN"
830 PRINT"{Q}"OLYMPUS MONSIN JUUREEN"
840 FORT=1TO10000:NEXT
845 PRINT"{♥}"TAB(2)"OHJAUSTOIMENPITEET"
847 PRINTTAB(2)"------------------"
850 PRINT"{Q}"TAB(4)"W=KANTORAKETIT"
860 PRINT"{Q}"TAB(2)"A/D=OHJAUSRAKETIT"
870 PRINT"{Q}{Q}"OTATKO TEHTAVAN VAS-  TAAN?"
880 GETB$:IFB$=""THEN880
890 RETURN
900 PRINT"{♥}HALUATKO UUDEN PELIN"
910 INPUTB$
920IFB$="E"THEN940
930 GOTO10
940 END
950 DATA7791,7814,7859,7882,7906,7929,7952,7976,
    8026,7876,7851
960 DATA7983,7961,7943,7921,7899
970 DATA7790,7905,7975
980 DATA8136,8004,7939,7829
```

SINULLA ON VALITTAVANASI KAKSI LASKEUTUMISPAIKKAA AURINKOKUNTAMME KORKEIMMAN VUOREN,OLYMPUS MONSIN,JUURELTA MARSISSA.VAARALLISEMMASTA LASKEUTUMISPAIKASTA SAAT KAKSINKERTAISET PISTEET.

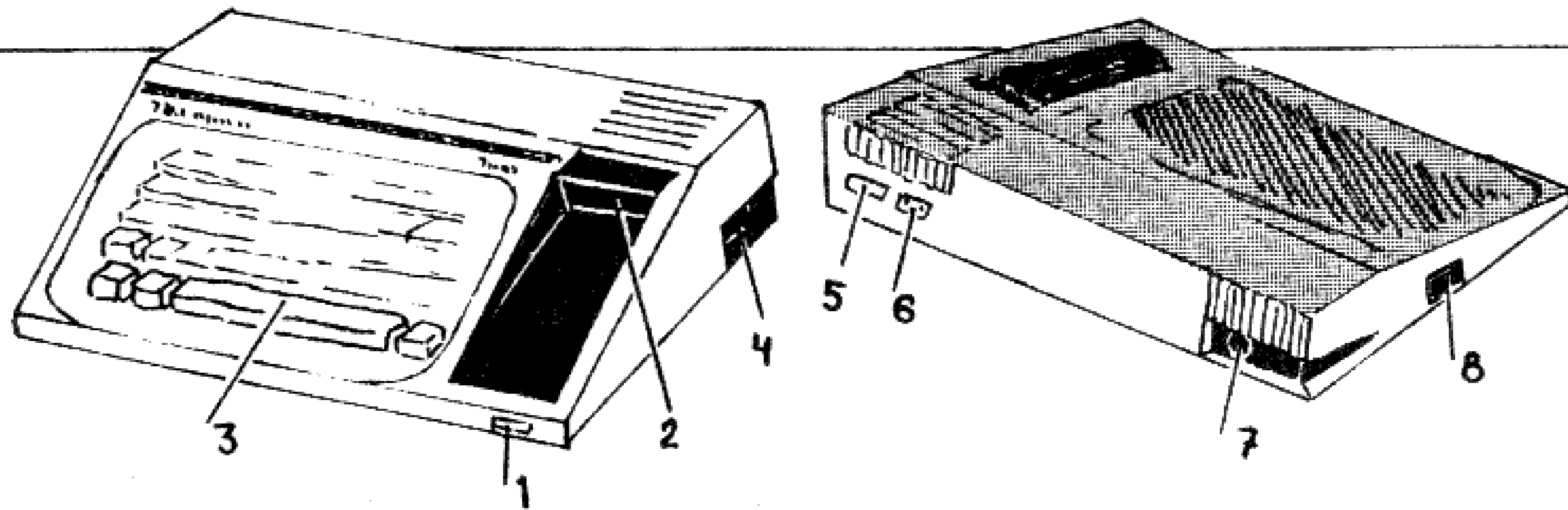
VOIT LASKEUTUA NIIN MONTA KERTAA KUIN POLLTOAINEESI RIITTÄÄ.JOS TÖRMÄÄT VUORENSEINÄMÄÄN TAI NOPEUTESI MAAHAN TÖMÄHTÄESSÄSI ON SUUREMPI KUIN 15 M/S, KUOLET VAILLA KUNNIAA.ONNEA YRITYKSELLE!

TÄMÄ PELI SOPII MYÖS LAAJENTAMATTOMALLE VICILLE!



TI-99/4A

Texas Instrumentsin kotitietokonetta alettiin marraskuussa82 myydä myös Suomessa. Sen saapuminen rapakon takaa kesti tosi kauan, kolme ja puoli vuotta, joten mallina se on esim. vickiä vanhempi. Metallinen kuori ja oikeat näppäimet tekevät TI/99:tä tyylikkään näköisen, myös teknisissä tiedoissa löytyy. Tampereella konetta myytiin tutustumishintaan, 1850mk, 50kpl mutta vuonna83 siitä jouttuu pulittamaan yli 2500mk.



1-Virtakytkin.
2-Liitin ohjelmamodulille.
3-Näppäimistö
4-Oheislaite liitin
5-Kasettinauhurien liitin.
6-Virtalähteen liitin.
7-Videoliitäntä(video-modul.)
8-Liitin peliohjaimille.

TI-99:n peruspakkaukseen kuuluvat: keskusyksikkö, verkkomuuntaja ja video modulaattori (UHF-36), eli näiden lisäksi tarvitaan vain TV-vastaanotin.
TI-99:n sisäisiin ominaisuuksiin kuuluvat 16 kiloa RAM-muistia, TI BASIC-tulkki ROM:illa ja Texasin oma keskusyksikköpiiri 9900.

Grafiikka
Näyttöön mahtuu 32 merkkiä 24:lle riville. Valmiina on ASCII-koodin mukaiset merkit mutta mitään varsinaisia grafisia merkkejä ei perusversiossa ole. TI-99:n aliohjelmakutsulla "CALL CHAR" voidaan määritellä haluttu merkki 8kertaa 8:ta pisteestä. Aliohjelmakutsulla "CALL COLOR" voidaan määritellä merkin värit.

Laajennusmahdollisuudet:

- TI EXTENDED BASIC, erittäin korkeatasoinen Basic-tulkki.
- UCSD PASCAL
- TI LOGO
- TMS 9900 EDITOR/ASEMBLER
- 32K muistinlaajennus.
- satoja ohjelmia levyillä, kaseteilla ja moduleilla.
- kasettinauhureiden liitäntäjohto, kahden tavallisen kasettinauhurin liittämiseen.
- kalvolevyohjain+kalvolevyasema.
- puhesyntetisaattori.

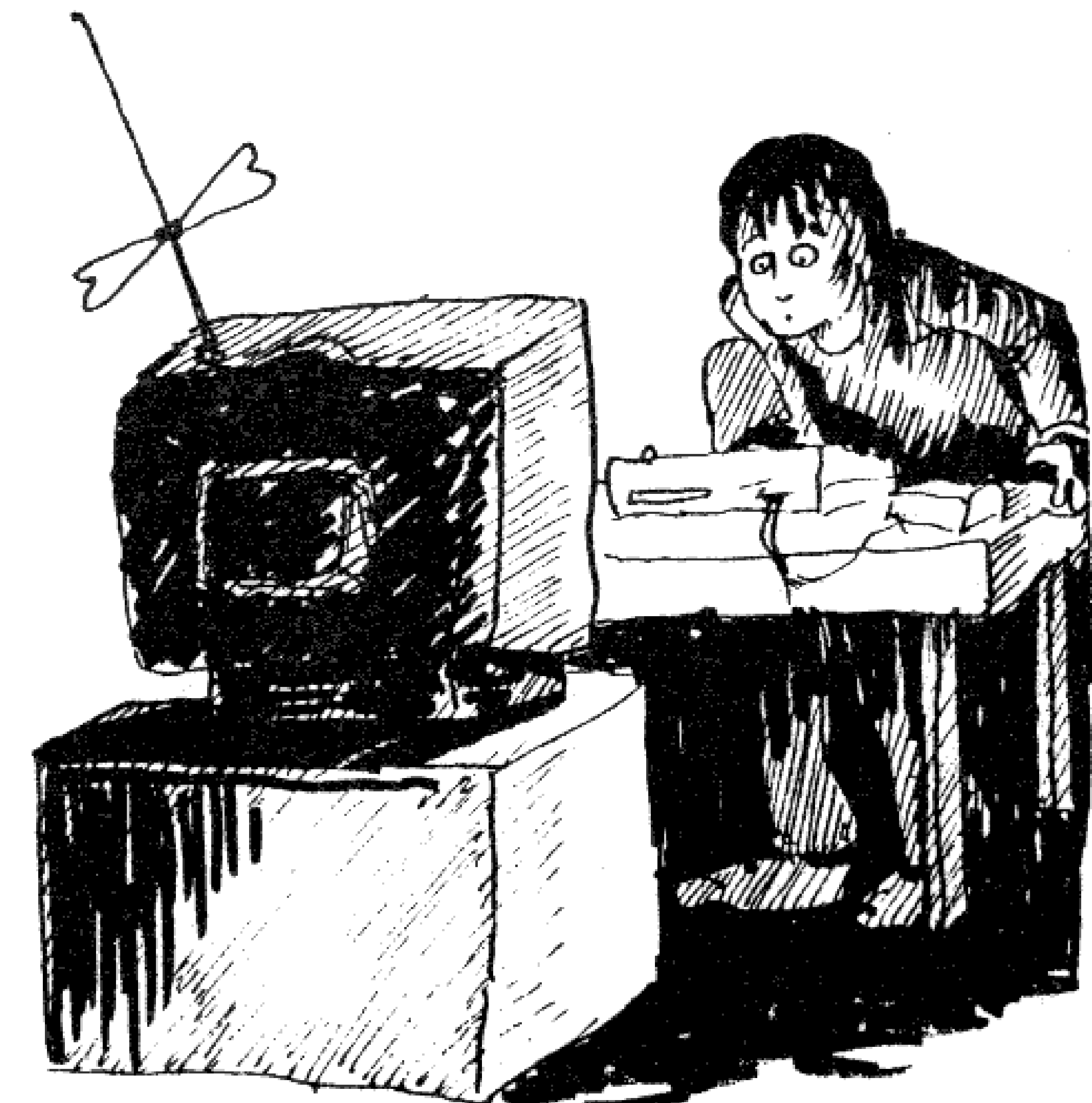
TI BASICissa on basicin peruskäskyt ja funktiot. Lisäksi TI BASICiin kuuluu 10 muunmuassa grafiikassa käytettävää aliohjelmaa. Basic tulkissa on tarkat ja monipuliset virheilmoitukset joita koneen mukana tulevassa ohjekirjassa (englanninkielinen) selostetaan 5 sivua. Myös joitakin ohjelmointia helpottavia käskyjä on mukana. NUM-käskyn jälkeen TI kirjoittaa rivinumerot automaattisesti ja RES muuttaa listauksen rivinumerot tasavälisiksi.

Aliohjelmakutsut:
CALL CLEAR tyhjää näytön
CALL CHAR(A,B$) A=merkin ASCII-koodi, B$=merkin bittikuvio heksadesimaaleina.
CALL COLOR(R,V1,V2) R=merkkiryhmä,V1=väri1(1-16), V2=väri2.
CALL JOYST(P,X, Y) hakee peliohjaimen P aseman muuttujien X ja Y arvoiksi.
CALL KEY(NY,K,S) hakee näppäinyksikössä NY painetun näppäimen koodin muuttujan K arvoksi, muuttuja S kertoo onko uutta näppäintä painettu.
CALL SCREEN(V) määrittelee kuvaruudun pohjavärin (1-16)
CALL SOUND(K,A1,V1,A2,V2,A3,V3,A4,V4) määrittelee äänen keston K, äänen korkeuden A1,A2...., äänen voimakkuuden V1,V2...,
CALL HCHAR(Y,X,K,T) X,Y=merkin koordinaatit, K=tulostettavan merkin ASCII-koodi, T=montako kertaa merkkiä toitetaan vaakariviä pitkin.(ei välttämätön)
CALL VCHAR(Y,X,K,T) sama kuin ed. paitsi T=toisto pystyrivejä pit
CALL GCHAR(Y,X,M) hakee koordinaattien Y,X osoittamasta näytön kohdasta merkin ASCII-koodin M:n arvoksi.

Näyttökoordinaatiston piste 1,1 on näytön vasemmassa ylänurkassa.

Lisätietoja voi kysellä Wulfilta tai Konttorikoneesta.

Eero Pajarre

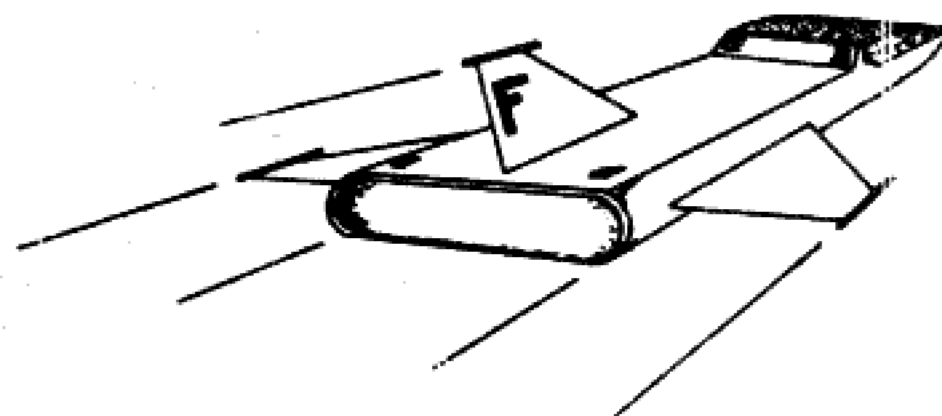


basicgames

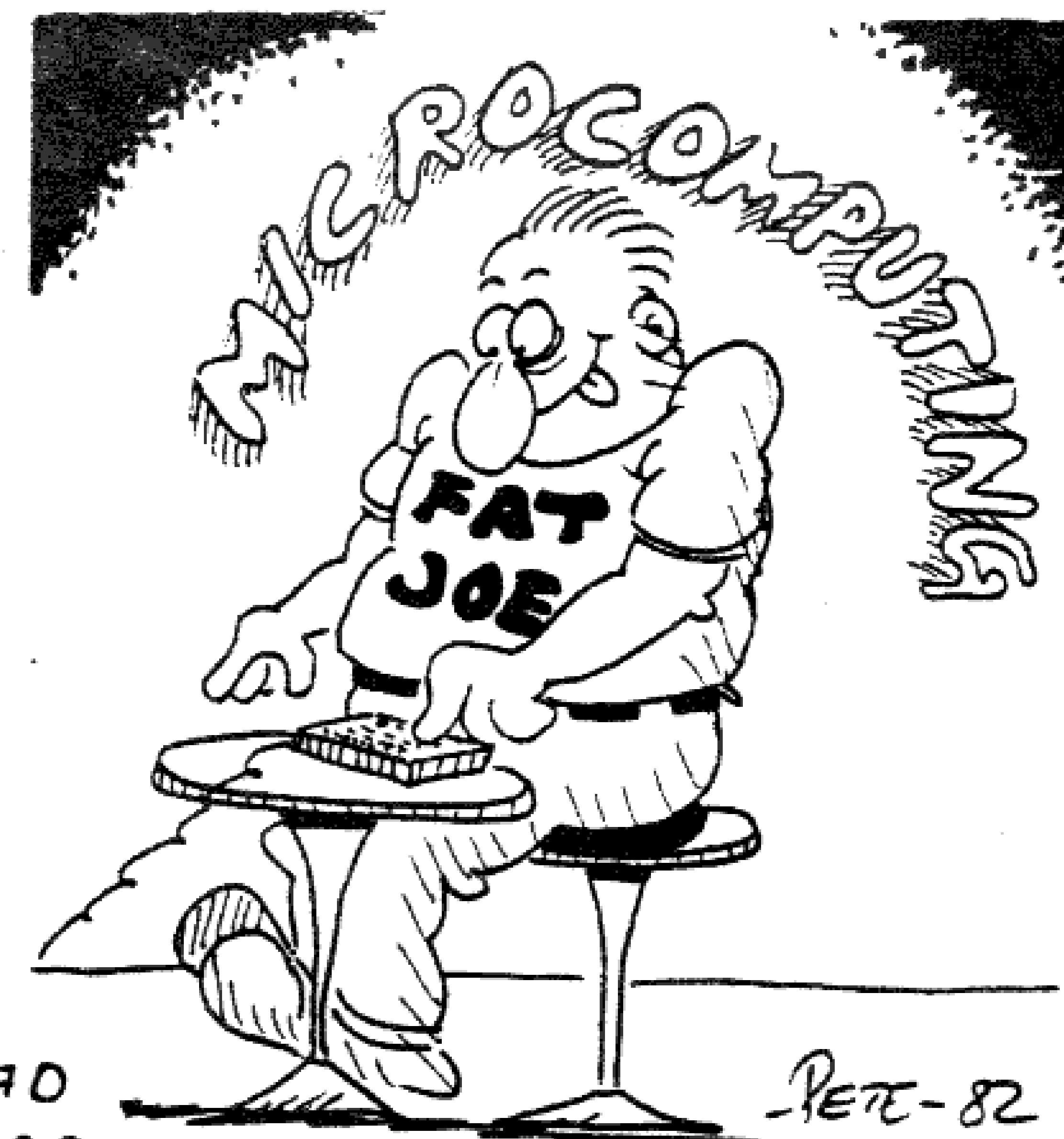
ELIMINATOR - AVARUUSTAISTELUPELISSÄ ON TARKOITUKSENA TUHOTA MAHDOLLISIMMAN MONTA VIHOLLISALUSTA. NE ILMESTYVÄT VASEMMALTA SATUNNAISELTA KORKEUDELTA JA KULKEVAT OIKEALLE SATUNNAISELLA NOPEUDELLA (3 ERI NOPEUTTA). KUN PAINAT "P", LÄHTEE TORJUNTAOHJUS MATKAAN. JOS SE OSUU VIHOLLISALUKSEEN, TÄMÄ TUHOUTUU JA SAAT PISTEITÄ 1-3 ALUKSEN NOPEUDESTA RIIPPUEN. KUN KAIKKI 20 ALUSTA OVAT TULLEET, ZX81 ARVOSTELEE SUORITUKSESI.

ELIMINATOR
ZX81, 16 K RAM
© Sami Inkinen-82

```
10 REM **ELIMINATOR**
20 RAND
30 LET L=0
40 LET P=0
50 PRINT AT 19,22;"A";TAB 21;"<X>";TAB 22;"M"
60 PRINT AT 21,5;"PISTEET: 0"
70 LET Q=0
72 LET A=INT (21*RND)+10
75 FOR S=1 TO A
78 NEXT S
80 LET L=L+1
85 IF L>20 THEN GOTO 350
90 LET Y=0
100 LET X=INT (5*RND)*2+5
110 LET N=INT (3*RND)+1
120 IF INKEY$="P" THEN GOTO 260
130 PRINT AT Q,22;"□"
140 LET Q=Q-2
150 IF Q<1 THEN GOTO 180
160 PRINT AT Q,22;"*"
170 GOTO 190
180 LET Q=0
190 GOSUB 440
200 PRINT AT X,Y;"□□"
210 LET Y=Y+N
220 IF Y>30 THEN GOTO 80
230 PRINT AT X,Y;"()"
240 GOSUB 440
250 GOTO 120
260 PRINT AT Q,22;"□"
270 LET Q=19
280 GOTO 140
290 PRINT AT X-1,22;"■";TAB 21;"███";TAB 22;"▩"
300 LET P=P+N
310 PRINT AT 21,14;P
320 PRINT AT X-1,22;"□";TAB 21;"□□□";TAB 22;"□"
330 PRINT AT Q,22;"□"
340 GOTO 70
350 PRINT AT 0,0;"SUORITUKSESI OLI ";
360 IF P>39 THEN PRINT "ERINOMAINEN"
370 IF P>24 AND P<40 THEN PRINT "HYVA"
375 IF P>9 AND P<25 THEN PRINT "TYYDYTTAVA"
380 IF P<10 THEN PRINT "KEHNO"
390 PRINT "UUSI YRITYS ? (K/E)"
400 INPUT A$
410 CLS
420 IF A$="K" THEN RUN
430 STOP
440 IF Q=X AND Y>20 AND Y<23 THEN GOTO 290
450 RETURN
```



SINCLAIR ZX81




```
10 REM PIIRROS
20 LET X=31
30 LET Y=21
40 LET A=170
50 GOSUB 360-A
60 GOSUB A
70 LET A$=INKEY$
80 IF A$="" THEN GOTO 50
90 IF A$="9" THEN LET A=170
100 IF A$="0" THEN LET A=190
110 IF A$="5" AND X>0 THEN LET X=X-1
120 IF A$="8" AND X<63 THEN LET X=X+1
130 IF A$="6" AND Y>0 THEN LET Y=Y-1
140 IF A$="7" AND Y<43 THEN LET Y=Y+1
150 GOSUB A
160 GOTO 50
170 PLOT X,Y
180 RETURN
190 UNPLOT X,Y
200 RETURN
```

SAMI INKINEN

PIIRROS-OHJELMALLA VOIT TESTATA TAITEELLISUUTTASI. "KYNÄÄ" SAA LIIKUTETTUA KUVARUUDULLA NUOLINÄPPÄIMILLÄ ("5"-"8"). JOS TARVITAAN VALKOISTA PIIRTOJÄLKEÄ, PAINETAAN KERRAN "0". MUSTA JÄLKI SAADAAN TAKAISIN PAINAMALLA NÄPPÄINTÄ "9". OHJELMA TOIMII JO 1K:N RAM-MUISTILLA, MUTTA PIIRROKSEN KOKO ON TÄLLÖIN RAJOITETTU.



INPUT / OUTPUT

Voi meitä takametsien asukkeja!
Sen minä nimittäin huomasin, kun sain ensimmäistä kertaa käsiini "VIC-computing" lehden.
Yllätys oli täydellinen, kun sain selvän kuvan Englannin markkinoiden laajuudesta.
Eri tyylisiä pelejä on siellä myynnissä varmasti pitkälti yli toista sataa. Tarkoitan siis nimen omaan VICin pelejä.
Pelejä on saatavilla sekä moduleina, että kasetteina, joiden hinta on usein reippaasti alle sata markkaa.
Kateeksi käy brittimikroilijoita, vai miltä kuullostaa esim. seuraavat pelien nimet:

COSMIC BATTLE	hinta	£ 4.99	kasetteja
SPACE STORM	-"-	£ 4.99	
DEFENDERS	-"-	£ 8.05	
DONKEY KONG	-"-	£ 7.49	
MOONS OF JUPITER	-"-	£ ----	
AMOK	-"-	£ 6.95	

Pelit modulimuodossa ovat ehkä parempia ja monipuolisempia, mutta niiden hinta on suunnilleen sama tai vähän kalliimpikin kuin meillä Suomessa. (VAHINGONILOA!)
Esimerkkeinä:

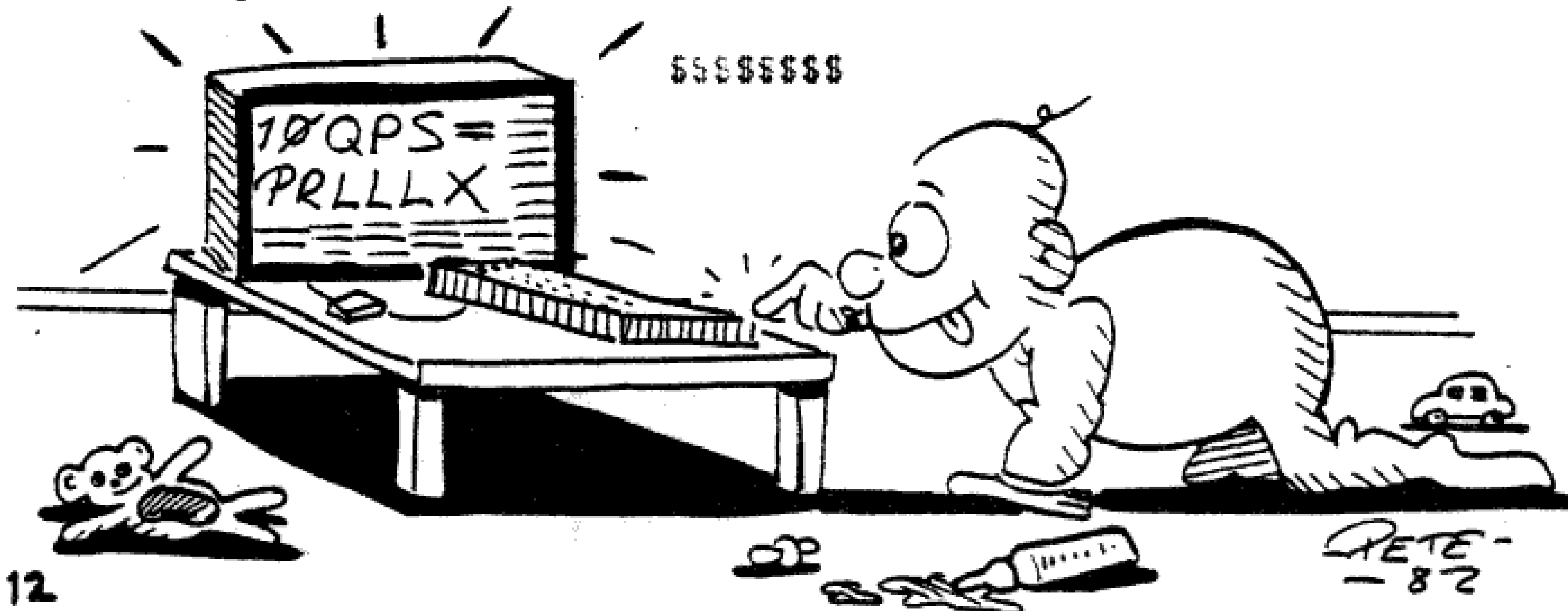
SPIDERS OF MARS	hinta	£19.95
CLOUDBURST	-"-	£ 19.95
TANK ATTACK	-"-	£ 19.95

Syy näiden markkinoiden laajuuteen on yksityiset firmat.
Esim. edellämainitut pelit ovat firmoilta:

RABBIT SOFTWARE
AUDIOGENIG SOFTWARE
ROMIK SOFTWARE

$$$$$$$$$$

Oletteko huomanneet millaisia VICin mainokset ovat nykyään? Kiitos kirjakauppojen.
"Osta lapsellesi VIC-20 ja saat hänen kiitoksensa moninkertaisena."
Myöskin käy ilmi, että on paljon hyödyllisiä valmiita moduleja, ja että basicin oppiminenkin käy melkein toinen käsi taskussa, jos et HUOM! osaa sitä jo ennestään.
Siispä nyt jokainen ostamaan joka lapsen tietokoneen!



HAUSKA HARRASTUS

©-REIMA82

















MUUT KAVERISI EIVÄT TYKKÄÄ JOS INNOSTUT ESIM. JUHLISSA JUTTELEMAAN PARHAAN YSTÄVÄSI KANSSA KIPEISTÄ, SINULLE TÄRKEISTÄ ASIOISTA...
KUULE. YKSI JUTTU ON PAINANUT MIELTÄNI KOVASTI VIIMEAIKOINA. EN OLE TIENNYT KENELLE VOISIN KERTOA...



OLEN RAKENNELLUT TÄLLAISTA OHJELMAA, MUTTA...
JUTTUHAN ON PÄIVÄN SELVÄ, KÄSKYN 210 JÄLKEEN PITÄÄ...



TAI SITTEN HE VYÖRYTTÄVÄT KAIKKI AUTOMAATION JA RATIONALISOINNIN AIHEUTTAMAT TYÖPAIKKOJEN MENETYKSET SINUN SYYKSESI.....
KYLLÄ MINÄ TIEDÄN NE TIETOKONEET. MEIDÄNKIN ISÄN TYÖPAIKALLA JOUTUI 50 MIESTÄ TYÖTTÖMÄKSI KUN PROSESSIA VALVOO TIETOKONEET!
MUTTA EIHÄN SE...
ÄLÄ PUOLUSTELE. VAI VÄITÄTKÖ ETTEI TUOLLAISET SOTAPELIT, JOITA NYKYÄÄN TEHDÄÄN VAIKUTA LAPSEEN, KUN SE PÄIVÄSTÄ TOISEEN AMPUU JA RÄJÄYTTELEE!



EI PELKÄSTÄÄN KAVERIT, SINULTA HUPENEVAT MYÖS RAHAT!
PITÄISI SAADA 16 KILON MUISTI
PASCAL
BASIC
VIC



VÄHITELLEN MYÖS SINULLE TÄRKEÄT IHMISETKIN HYLKÄÄVÄT SINUT...
SINÄ ET SIIVOA HUONETTASI, SINÄ ET OPISKELE, SINÄ ET ULKOILE...



ULOS PUMMI!



LÄHDETKÖ ULOS KANSSANI?
KYLLÄ RAKAS.



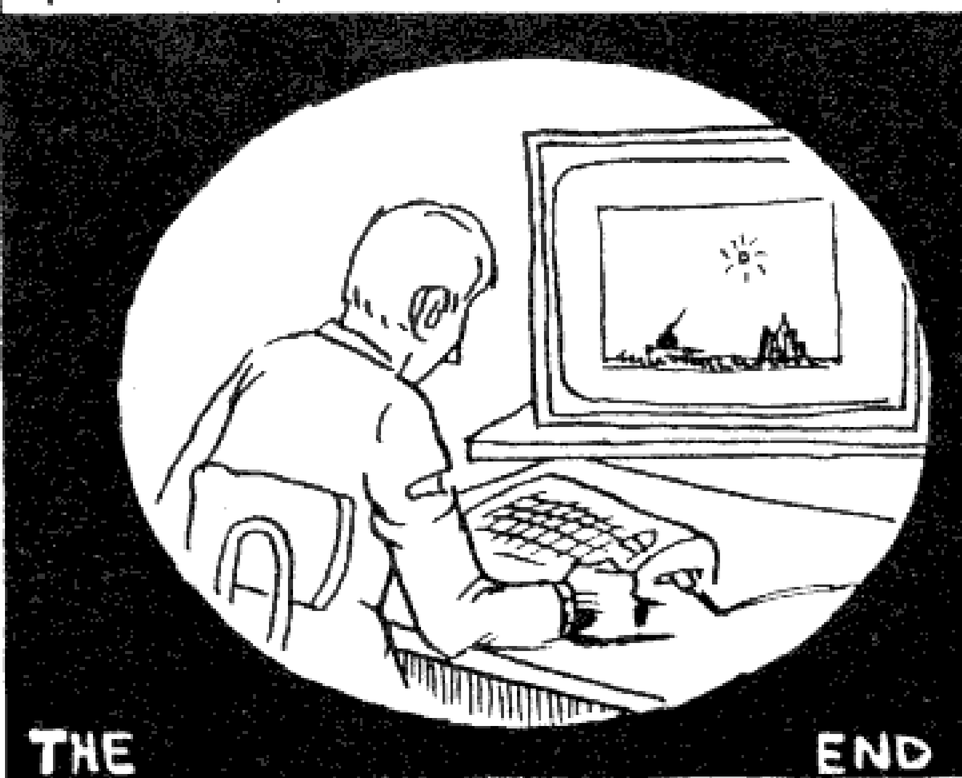
TULETKO SIELTÄ?!!
JOO, JOO PELAAN VAIN TÄMÄN LOPPUUN.



MENEN SITTEN YKSIN!
ÄLÄ NYT MENE!
HYVÄSTI!
SLAM!



UUSIA SUHTEITA ET KYKENE SOLMIMAAN
10 PRINT "SAANKO ISTUA TÄHÄN"
20 INPUT A$
30 IF A$="ET" THEN 60
40 IF A$="JOO" THEN PRINT "KIITOS"
50 GOTO 70
60 PRINT "VOI SAATANA"; END
70 PRINT "KAUNIS PÄIVÄ...
ET VARMANA!



MONIEN VASTOINKÄYMISTEN JÄLKEEN SINULLA ON VIHDOINKIN AIKAA TEHDÄ OHJELMIA JA PELATA!!!
THE END



Tässä viime aikoina on mainostettu aika paljon paria videopeliä. Valmistajafirmat ovat nimeltään Mattel electronics ja Atari, joka ainakin on minulle, vanhalle pelurille, hyvinkin tuttu.
Ensimmäiseksi välähti mieleeni tietysti verrata näitä VICin valmispeleihin.
Ensimmäinen tuttavuuteni oli Mattelin intellivision(intelligent television)-vehje. Mainos sanoo: "Kirkkaat värit, elävät hahmot ja selkeä grafiikka ovat Mattelin tunnus." Mainos sanoo ihan oikein Esim. tämä hahmojen elävyys oli melko kiitosta ansaitseva piirre Osassa peleistä on grafiikkakin ihan mukavasti toteutettu, mutta joissain peleissä son "karkeus" häiritsee.
Intellivisionin pelien aiheet li liikkuvat urheilun, avaruussotien, uhkapelien ja strategiapelien parissa. Valikoimaa löytyy siis aika mukavasti.
Suurin negatiivinen yllätys oli tietysti hinta. Minä olen aina pitänyt VICin pelejä aika kalliina, mutta halpoja ne ovat verrattuna näihin Mattelin peleihin, joilla näyttää [redacted] standardihinta olevan 225mk. Jos otetaan valaiseva esimerkki niin tässä on hyvä: VICin sargon chess on kallein peli ja sen hinta on 189mk. Vastaavan Mattelin shakkipelin hinta on 395mk. Mikä aiheuttaa Mattelin pelien korkean hinnan, on minulle tuntematon syy.
Itse pelilaite maksaa 1595,-(yksi peli kaupan päälle). Hinta on kova, jos sitä vertaa esim. ZX-81:n hintaan. Zinclairihan on sentää ohjelmoitava masiina. Ohjelmointi tulee joskus ensi syksynä mahdolliseksi myös intellivisonilla Ensi syksynä tulee nimittäin markkinoille IT:n tietokoneyksikkö.
Sanottakoon vielä, että intellivisionin käsiohjaimet tuntuivat köpelöiltä.
Sitten Atariin.

Atarilla tuntuu olevan suurin piirtein samat eväät, kuin Mattelillakin.
Olen jonkun aikaa ihmetellyt tiettyjä yhteyksiä VICin ja Atarin välillä, ja mui tanpa lukeneenikin niistä. Toivottavasti en muista väärin. Ainakin Atarin Pac-man ja VICin Hillohirviöt tuntuvat olevan yksi ja sama peli.
Kuten jo mainitsin, pelien aiheet tuntuvat samanlaisilta. Koska en päässyt perusteellisemmin pelaamaan kummankaan pelejä, niin en voi kirjoittaa pelien sisällön rikkaudesta.
Kuitenkin se peli, joka parhaiten jäi mieleeni, oli Atarin "Superman". Tosiaan ihastuin katsellessani TV-ruudusta, kuinka Teräsmies meni puhelinkoppiin ja muuttui Clark Kentiksi ja päinvastoin. Uljasta katseltavaa oli myös se, kun Teräsmies lensi viitta hulmuten kaupungin yllâ(onko se lintu onko se kalajne., kuten varmasti muistatte.
Atarin pelit veroittavat lompakkoasi 200mk molemminpuolin. Edellämainittu Teräsmies-peli maksaa 275mk.
Atarin pelilaite oli muutaman satosen halvempi kuin Mattelin.
Jos vielä palataan niihinAtarin ja VICin välisiin mahdollisiin yhtäläisyýksiin, niin kerron, että Atarin video-pelin joystickit ovat samanlaiset, kuin VICin joystickien vanha malli. Väri vain on eri sorttia.
Oli mukava tutustua näihin vempaimiin, mutta oli mukava myös huomata, että on hienoa olla VIC-in omistaja. Sen lisäksi, että voit ostaa "kohtuuhintaisia" valmiita pelejä, voit myös luuloitella, että joskus osaisit tehdä niitä myös itse.



basicgames

UPOTUSPELI ON MONILLE VARMASTI TUTTU. VIC ASETTAA ENSIN LAIVANSA, JONKA JÄLKEEN RUUTUUN TULEE TEKSTI "ASETA LAIVASI". LAIVOJA ON 10 KPL. 4 KPL YHDEN-, 3 KPL KAHDEN-, 2 KPL KOLMEN- JA YKSI NELJÄN RUUDUN PITUINEN. LAIVAT ASETETAAN, RUUTU KERRALLAAN, JOKO PYSTY- TAI VAAKARIVEIHIN, EIVÄTKÄ NE SAA KOSKETTAA TOISIAAN EDES RUUDUN NURKISTA. LAIVOJA ASETETTAESSA ANNETAAN ENSIN RUUDUN X- JA SITTEN SEN Y-KOORDINAATTI. JOS HALUAT VICKIN LAIVAT NÄKYVIIN ASETA ALKUUN KÄSKY: POKE 36879,187

VICKIN LAIVOJA AMMUT ANTAMALLA ENSIN X- JA SITTEN Y-KOORDINAATIN. OSUMASTA SAA AMPUA UUDESTAAN. VIC ILMOITTAA KUN SEN LAIVA ON UPONNUT, JOTTA VOIT ALKAA ETSIÄ UUTTA KOHDETTA.

VIC EI "TIEDÄ" LAIVOJESI SIJAINTIA, JOTEN PELI ON REHELLINEN. VOITTAJA ON SE JOKA ENSIKSI SAA UPOTETTUA TOISEN LAIVAT.



```
15  PRINT"♥■R LAIVAN▬......0123456780"
16  PRINT"■R UPOTUS▬.....0ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
17  PRINT"■R ·PELI·▬.....1ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
18  PRINT"■...........2ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
19  PRINT"■·SINUN.....3ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
20  PRINT"■·LAIVASI...4ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
21  PRINT"■...........5ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
22  PRINT"■...........6ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
23  PRINT"■·R●▬=OSUMA...7ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
24  PRINT"■·X=HUTI....8ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
25  PRINT"■...........9ΓΓΓΓΓΓΓΓΓΓ"
26  PRINT"■............__________"
30  PRINT"■.............01234567890"
31  PRINTTAB(11)"1"
32  PRINTTAB(11)"2"
33  PRINTTAB(11)"3"
34  PRINTTAB(11)"4"
35  PRINTTAB(11)"5"
36  PRINTTAB(11)"6"
37  R=8131:V=38851:POKER,55:POKEV,6:POKEV+22,6:POKER+22,56:
    POKEV+44,6:POKER+44,57
90  K=0:H=1:T=4
100 IFK=20 THEN 600
103 IFH>0 THEN T=3
104 IFH>1 THEN T=2
105 IFH>5 THEN T=1
110 S=S+1:XV=INT(RND(0+S)*11)-T :IFXV<0 THEN VX=0
120 YV=INT(RND(0)*11)-T :IF YV<0 THEN YV=0
130 Z=INT(RND(0)*2)
160 A=7977+XV+YV
170 IF PEEK(A)><32 OR PEEK(A+1)<>32 OR PEEK(A+22)><32 OR
    PEEK(A+23)><32 THEN 110
180 IFZ=1 THEN 300
```

PRINT LAUSEISSA OLEVAT · MERKIT VASTAAVAT SPACE-NÄPPÄIMEN PAINALLUSTA.

LAIVANUPOTUSPELI
VIC-20, 3K RAM
©Reima Mäkinen-83

```
200  IF PEEK (A+24)><32 OR PEEK (A+2)><32 THEN 110
210  IF H>5 THEN 222
220  IF PEEK (A+25)><32 OR PEEK (A+3)><32 THEN 110
222  POKEA+22,86: POKEA,160
235  GOSUB 500
230  A=A+1: GOTO 222
300  IF PEEK (A+44)><32 OR PEEK (A+45)><32 THEN 110
310  IF H>5 THEN 322
320  IF PEEK (A+66)><32 OR PEEK (A+67)><32 THEN 110
322  POKE A,160: POKEA+1,86
325  GOSUB 500
330  A=A+22: GOTO 322
500  K=K+1: IF K=4 THEN 800
510  IF K=7 THEN 800
520  IF K=10 THEN 800
530  IF K=12 THEN 800
540  IF K=14 THEN 800
550  IF K>15 THEN 800
560  RETURN
600  PRINT"■■■■■■■ ASETA"
630  L=0: PRINT "LAIVASI"
640  L=L+1: IF L=21 THEN 1000
650  GET X$: IF X$=" " THEN 650
660  GET Y$: IF Y$=" " THEN 660
670  GOSUB 5000
680  POKE 7714+X+22*Y,160: POKE 38432+X+22*Y,6: GOTO 640
800  H=H+1: POKEA+23,86: IF Z=1 THEN 820
810  POKEA+1,86: GOTO 100
820  POKEA+22,86: GOTO 100
1000 PRINT"■■■ HALUATKO"
1010 PRINT"ALOITTAA"
1020 PRINT"·■K■,■E■····"
1030 GETA$: IF A$=" " THEN 1030
1035 IF A$ = "E" THEN 2000
1040 PRINT "■■■ MIHIN···"
1050 PRINT "■ AMMUT···": PRINT"·······"
1060 GET X$: IF X$=" " THEN 1060
1070 GET Y$: IF Y$=" " THEN 1070
1075 GOSUB 5000
1100 M=7978+X+22*Y
1110 IF PEEK (M)=160 THEN ME=209: GOSUB 1300
1120 IF PEEK (M)=86 OR PEEK (M)=32 THEN ME=86
1150 POKE 38698+X+22*Y,6: POKE M,ME
1200 IF ME=209 THEN 1040
1210 GOTO 2000
1300 IF PEEK (M-1)=160 OR PEEK (M-22)=160 OR PEEK (M+1)=160 OR
     PEEK (M+22)=160 THEN RETURN
1310 SU=SU+1: PRINT "UPPOSI": FORT=1TO2000: NEXT: PRINT"■·····"
1320 IF SU=10 THEN PRINT "VOITIT": GOSUB 3000
1330 RETURN
2000 PRINT"■■■··VIC···"
2002 PRINT"■·AMPUU··": PRINT"·······"
2003 FOR T=1 TO 2000: NEXT
2004 IF W=1 OR N=1 OR E=1 OR S=1 THEN 2150
2010 Z=Z+1: VX=INT(RND(0+Z)*10)+1: VY=INT(RND(0)*10)+1
2015 VX=VX+1: IF VX=12 THEN VX=0: VY=VY+1
2016 IF VY=11 THEN VY=0
2020 VA=7712+VX+22*VY: VV=38434+VX+22*VY
2025 IF PEEK (VA-23)=209 OR PEEK (VA-22)=209 OR PEEK (VA-21)=209 OR
     PEEK (VA-1)=209 THEN 2015
2026 IF PEEK (VA+1)=209 OR PEEK (VA+21)=209 OR PEEK (VA+22)=209 OR
     PEEK (VA+23)=209 THEN 2015
2030 IF PEEK (VA)><79 THEN 2100
```

LAIVANUPOTUSPELI
VIC-20 , 3K RAM
©Reima Mäkinen-83

LAIVANUPOTUSPELI
VIC-20 . 3K RAM
©Reima Mäkinen-83

```
2040 POKE VA,86: POKE VV,6: GOTO 1040
2100 IF PEEK (VA)><160 THEN 2015
2120 GOSUB 2300
2130 IF U$="K" THEN 2000
2150 Q=0: Z=Z+1: D=INT(RND(0+Z)*100): IF D<25 THEN 2190
2160 IF D<50 THEN 2200
2170 IF D<75 THEN 2210
2180 GOTO 2220
2190 R=1: IF W=1 THEN 2150
2191 IF PEEK (VA-R)=160 THEN 2194
2192 IF PEEK (VA-R)><79 THEN W=1: GOTO 2150
2193 POKE VA-R,86: POKE VV-R,6: W=1: GOTO 1040
2194 POKE VA-R,209: POKE VV-R,6: N=1: S=1: R=R+1: GOSUB 2305
2195 IF Q=1 THEN 2000
2196 GOTO 2191
2200 R=22: IF N=1 THEN 2150
2201 IF PEEK (VA-R)=160 THEN 2204
2202 IF PEEK (VA-R)><79 THEN N=1: GOTO 2150
2203 POKE VA-R,86: POKE VV-R,6: N=1: GOTO 1040
2204 POKE VA-R,209: POKE VV-R,6: W=1: E=1: R=R+22: GOSUB 2305
2205 IF Q=1 THEN 2000
2206 GOTO 2201
2210 R=1: IF E=1 THEN 2150
2211 IF PEEK (VA+R)=160 THEN 2214
2212 IF PEEK (VA+R)<>79 THEN E=1: GOTO 2150
2213 POKE VA+R,86: POKE VV+R,6: E=1: GOTO 1040
2214 POKE VA+R,209: POKE VV+R,6: N=1: S=1: R=R+1: GOSUB 2305
2215 IF Q=1 THEN 2000
2216 GOTO 2211
2220 R=22: IF S=1 THEN 2150
2221 IF PEEK (VA+R)=160 THEN 2224
2222 IF PEEK (VA+R)><79 THEN S=1: GOTO 2150
2223 POKE VA+R,86: POKE VV+R,6: S=1: GOTO 1040
2224 POKE VA+R,209: POKE VV+R,6: E=1: W=1: R=R+22: GOSUB 2305
2225 IF Q=1 THEN 2000
2226 GOTO 2221
2300 POKE VA,209: POKE VV,6
2305 PRINT"■■■ UPPOSIKO"
2310 PRINT "■·■K■,■E■····"
2320 GET U$: IF U$=" " THEN 2320
2330 IF U$="K" THEN W=0: N=0: E=0: S=0: Q=1: U=U+1
2340 IF U=10 THEN PRINT "■■■ VIC VOITTI": GOTO 3000
2350 RETURN
3000 PRINT"■ HALUATKO": PRINT"·UUDEN": PRINT"PELIN·■K■,■E■"
3010 GET P$: IF P$="" THEN 3010
3020 IF P$="K" THEN RUN
3030 END
5000 IF X$="0" THEN X=0
5001 IF X$="1" THEN X=1
5002 IF X$="2" THEN X=2
5003 IF X$="3" THEN X=3
5004 IF X$="4" THEN X=4
5005 IF X$="5" THEN X=5
5006 IF X$="6" THEN X=6
5007 IF X$="7" THEN X=7
5008 IF X$="8" THEN X=8
5009 IF X$="9" THEN X=9
5010 IF Y$="0" THEN Y=0
5011 IF Y$="1" THEN Y=1
5012 IF Y$="2" THEN Y=2
5013 IF Y$="3" THEN Y=3
5014 IF Y$="4" THEN Y=4
5015 IF Y$="5" THEN Y=5
5016 IF Y$="6" THEN Y=6
5017 IF Y$="7" THEN Y=7
5018 IF Y$="8" THEN Y=8
5019 IF Y$="9" THEN Y=9
```

VIC-20

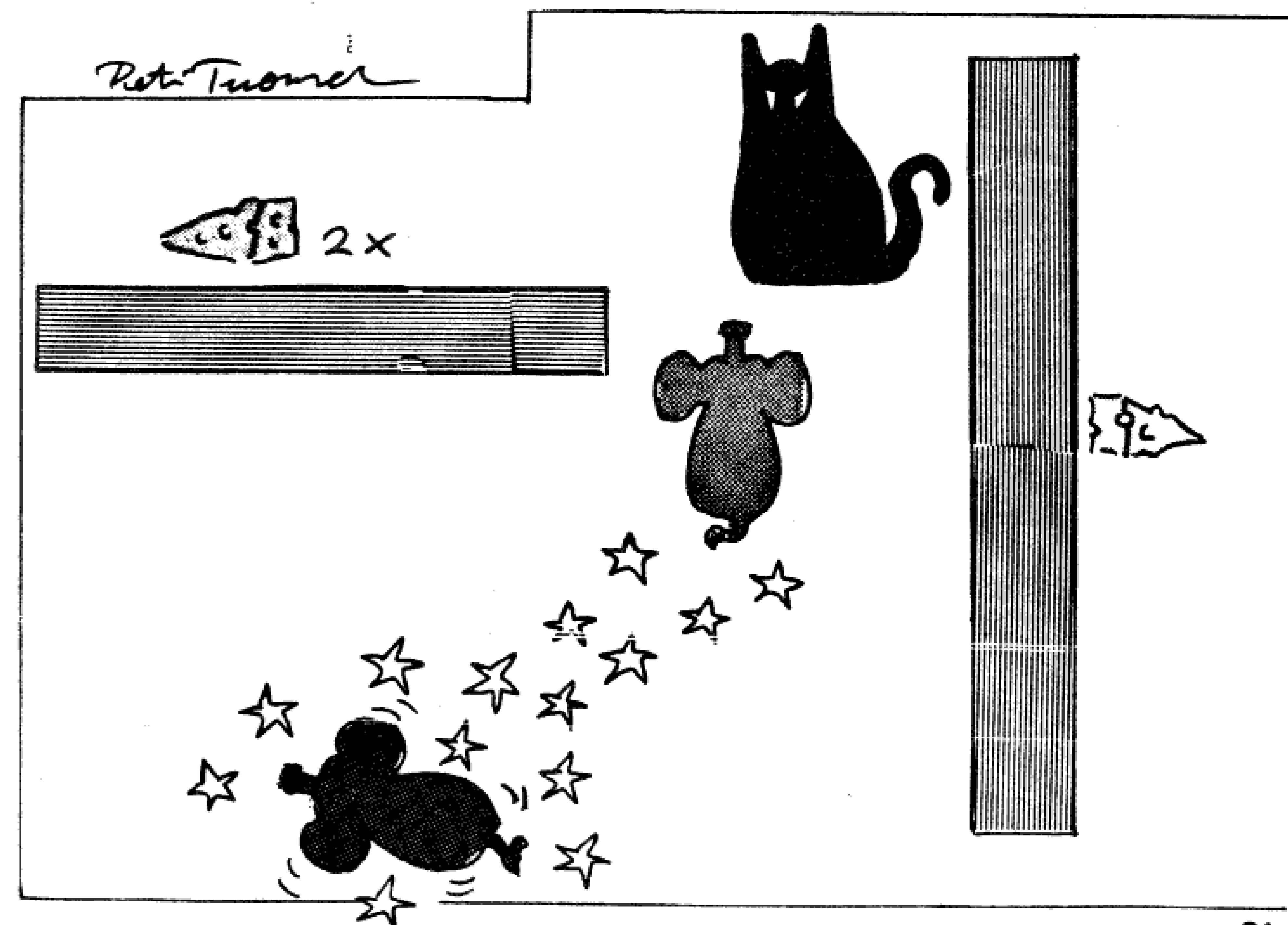
PELIMODULIT ***

Yksi olennainen etu,joka kohtaa kaikkia VICin omistajia,on runsas valmiiksi ohjelmoitujen modulien tarjonta.
Suurin osa moduleista on erilaisia pelejä,mutta saatavana on myös esim.ohjelmoijan apua ja konekielimonitoria.
Ulkoisesti modulit muistuttavat kasettia.Modulien paikalleen asettaminen on hieman hankalaa,ja sen sisällä olevat muoviset pidikkeet saattavat mennä poikki kovakouraisessa käsittelyssä.Onneksi ainakin jotkut modulit saa avattua ja siten voi yrittää itse tehdä uuden pidikkeen katkenneen tilalle.
VICin pelien ehdottomasti parhaimpia ominaisuuksia on erittäin hyvä grafiikka.Jokainen peli on myös luonnollisesti väreissä,ja myös ääni on tärkeä osa peliä.
Hyvänä esimerkkinä grafiikasta voi mainita vaikkapa pelin "Omega race" logon.Monipuolista äänenekäyttöä tarjoaa taas "Radar rat race".
Entäpä sitten pelien aiheet?Ilman muuta on selvää,että joukkoon mahtuu useita avaruusaiheisia pelejä.Yleensä avaruuspelit kuvaavat taisteluita vieraita olentoja/aluksia vastaan.Myytävänä on myös eri sorttisia takaa-ajopelejä.
Koska pelejä on markkinoilla liki 20,keskityn tässä vain muutamaan.
Sellaiset pelit kuin"Adventure","Pirate","Mission","Woo doo" ja "Dracula" kuuluvat kaikki samaan gategoriaan.eli ns.adventure-peleihin.Ne eivät sisällä animaatiota ja pelaaminen tapahtuu siis keskustelemalla tietokoneeen kanssa.Koska kone on ohjelmoitu englannin kielellä,ei sitä taitamaton voi pelata näitä pelejä.Lisäksi näiden pelien hinta on sama kuin muidenkin,eli kohtuuttoman kallis,jos ajatellaan,että ne on suurimmaksi osaksi kerralla pelattu.

Myös klassinen "invaders",tosin nimellä "avenger",on löytänyt tiensä VICin uljaaseen pelikaartiin.Pelikokeiluni,kylläkin vain yhden illan,osittaa,että tämä peli on kehno.Ensinnäkin olennot pysyttelevät sen verran suojustesi takana,että sinulle suojuksistasi enemmän haittaa kuin hyötyä.Ensimmäinen tehtävä melkein onkin suojustesi tulittaminen niin risoiksi,että voit ampua niiden läpi.Osoitus huonosta suunnittelutaidosta on myöskin vihollisen ammusten muuttuminen saman värisiksi kuin suojuksesi ja näin ollen et havaitse niitä ennen kuin ne osuvat sinuun puskettuaan suojustesi lävitse(Mitä tapahtuu kumman usein).Aluksen lähtöpaikka vasemmassa alanurkassa on myös idioottimainen ratkaisu.Tästä on nimittäin seurauksena seuraavanlainen mahdoton tilanne:Kun taistelu on kiivaimmillaan,ja uusi aluksesi on lähdössä nurkastaan,niin et ehdi kunnolla edes kirota ,kun se on jo ammuttu säpäleiksi.Viholliset kun ampuvat suoraan sitä kohti ja sen viereen oikealle estäen pakenemisen siihen suuntaan.



Vähän samantapainen,mutta huomattavasti "pelaajaystävällisempi" on peli "Star battle".Se ei nimittäin sisällä mitään edellä kuvatun kaltaisia mahdottomia tilanteita.SB-pelissä myös yläpuolellasi liikkuu useita rivejä vihollisia kuten "Avengerissakin".SB:ssä sinulla ei kuitenkaan ole minkäänlaisia suojuksia,ja vihollinen on huomattavan vilkas,mikä johtuu sen korviavihlovista syöksypommituksista.Peli on mukava pelata, mutta bonus-rakettiin oikeuttava pistemäärä on aivan liian alhainen. Olen pelannut tätä peliä myös auttomattimuodossa ja siksi odotin suurempaa vaihtelevuutta,mutta ilmeisesti tämä on karsittu versio.Suosittelen kuitenkin kaikille avaruuspelien ystäville.
"Radar rat race" onkin jo sitten sen kaltainen peli,jota voi huoletta suositella kaikille.Peli sisältää myös sitä vaihtelevaisuutta,mikä olisi kovin tervetullutta useaan muuhunkin peliin.
Ideana "rottarallissa" on eri puolella labyrinttia sijaitsevien juustonpalojen syöminen.No,ei siinä mitään,mutta kun kannoillasi seuraa kolme tai useampi verenhimoista rottaa ja joka käänteessä voit törmätä kissan syliin(itse olet pieni harmaa hiiri),niin se se vasta pane sydämmen läpättämään.Pienenä helpotuksena voit päästää peräpäästäsi rotanmyrkkyä,joka saa takaa-ajajien askeleet hetkeksi sekaisin.
Nerokasta pelissä on vielä pieni"tutka",josta näet juustojen ja takaa-ajajien sijainnin.
Mitä pidemmälle pelissä pääset,sitä vaikeammaksi se muuttuu.Peliin kuuluu myös "speed run" kierroksia,jolloin rotat vaanivat sinua jossain nurkassa,ja sinä voit helposti törmätä niihin normaalia suuremman nopeutesi ansiosta.
"Rat race" ei varmastikaan ole heti alussa kenellekään liian helppo, joten kyllästymistä ei aivan heti tarvitse odottaa.



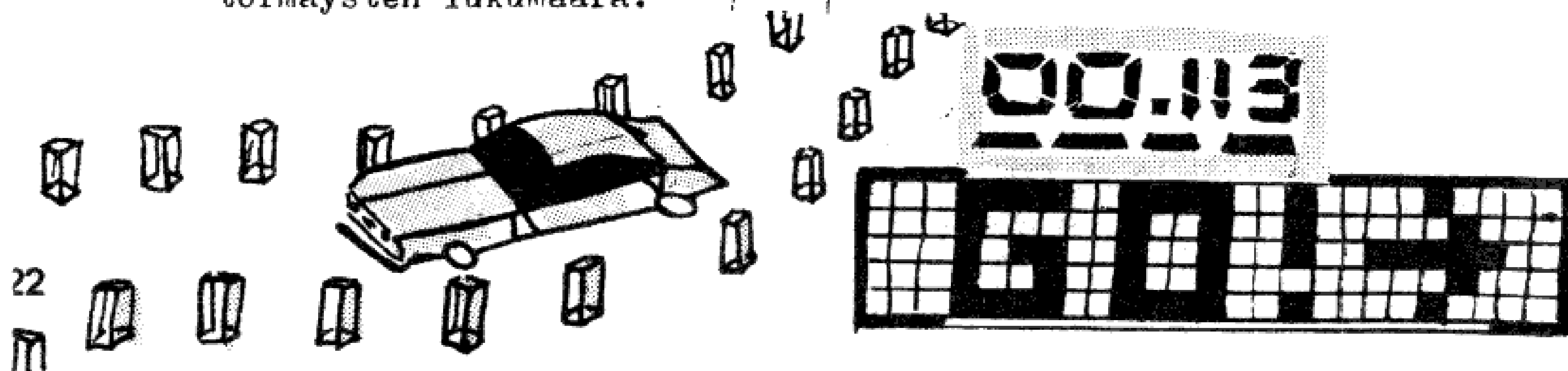
basicgames

RATA-AJOA ZX81:lle

RATA-AJO
ZX81, 1K RAM
© Ari Kilpeläinen-82

```
  1 print"TIEN TIHEYS 1-2.LEVEYS 1-3 ???"
  2 input ti
  3 if (ti=1)+(ti=2)<>1 then goto 1
  4 if ti=1 then let ko=5
  5 if ti=2 then let ko=3
  6 input z
  7 if z<1 or z>3 then goto 1
  8 let z=z+3
  9 print"ODOTA HETKI.TEEN RADAN"
 10 fast
 15 let a$="                                                      "
 18 rem a$:n pituus määrää radan pituuden (miel.väh.160 merkkiä)
 20 for n=1 to len a$
 30 let q=int(rnd * 9)+1
 35 if n=1 then goto 50
 40 if abs (val a$(n-1)-q)>2 then goto 30
 50 let a$(n)=str$ q
 60 next n
 70 slow
 80 cls
 90 let autox=val a$(1)
100 let torm=0
110 for j=1 to 2
120 for t=1 to len a$
125 let autox=autox+(inkey$="0" and autox<17)-(inkey$="1" and autox>0)
130 print at 17,autox;"V"
135 rem "V" inversenä:voit myös muuttaa eri merkin
140 print at 21,val a$(t);"█";tab val a$(t)+z;"█"
150 if t<ko+1 then goto 170
160 if autox<=val a$(t-ko) or autox>=(val a$(t-ko))+z then let torm=torm+1
170 print at 17,autox;"."
180 scroll
185 if ti=2 then scroll
190 next t
200 next j
210 print at 10,15;"TORMAYKSIA=";torm;"KPL
220 input a$
230 cls
240 run
```

OHJEITA: "autoa" liikutellaan nollalla (0) oikealle ja ykkösellä (1) vasemalle.Tarkoituksena on pysyä radalla;olla törmäämättä "tappeihin" sekä välttyä menemästä radan ulkopuolelle. rata ajetaan kaksi kertaa peräkkäin läpi.Lopussa ilmoitetaan törmäysten lukumäärä.



MUITA LEHTIÄ

TM-JULKAISU

Tässä maassa ilmestyy ainakin neljä kappaletta erilaisia lehtiä joista voi toivoa löytävänsä basicohjelmia.

Tekniikan maailma on kunnostautunut julkaisemalla paitsi mikrotestejä, myös basickurssin. Sekalaisia ohjelmia jotka kai käyvät Vickiin ja Zinclairiin löytyy joskus.

prosessori

Prosessori, Tietokone ja Elektroniikkauutiset sitten ovat-kin kaikki kuin samasta muotista tulleita. Kahdella ensiksi mainitulla lehdellä onkin paljon yhteistä. Kustantaja, Päätoimittaja, painoasu ja mainoksetkin tuntuvat näillä kahdel-la olevan samoja. Mainittakoon että samainen päätoimittaja kirjoittelee myös Elektroniikka uutisiin.

Prosessori sisältää "testissä" olevista lehdistä eniten ohjelmia. Zinclairin omistajille lehdessä on ollut mukavia vinkkejä, miten liittää koneeseensa lisämuistia, konekielimonitorin tai äänigeneraattorin. Prosessorissa on myös ollut Ada kurssi ja kaksiosainen juttu tekoälystä "Eliza" tyyppisen "Kalle-kotipsykiatri" keskusteluohjelman listauksen kera.

Elektroniikka uutiset on kahdesti kuussa ilmestyvä tabloid kokonen läpsykkä.ja mainittavia juttuja siinä on ollut muutamia. Numero 17 sisälsi keyboard ojelman Vickille ja radioamatööreille.ja numeron 20 kieppeillä alkoi jatkojuttu ohjelmointi kielistä.

TIETOKONE

Tietokone sisältää paljon mikroilijan kannalta mielenkiintoisia juttuja, mutta ohjelmia ei ainakaan eka numerossa ollut.

EU ja Prosessori ovat pikkaisen kuivakkaita, eikä niitä hevillä lue montaa päivässä tai kerralla kirjastossa, ellei tiedä mitä etsii. Vaikka Tietokone on mielenkiintoisempi kuin Prosessori, se vaikuttaa paikoin hieman tekopirteältä. Tekniikan Maailman ohjelmat painottuvat "tarpeellisiin käyytöohjelmiin" eikä niistä ole paljoa hyötyä tavallisten pelien teossa.

Siltä tämä vähän vaikuttaa, että jollei omista Pettiä tai muutenvaan 16kilon muistia, niin on tyytyminen kakkureseptien säilytys ja hiihtokilpailujen lähtöjärjestyksen arpomis ohjelmiin.

Myöhemmin kun ollaan saatu jostain ulkomaalaisia lehtiä käsiin, tehdään niistäkin juttua.



Sinclair spectrum

Sinclair ZX Spectrum on jo runsaan puoli vuotta ollut Englannin markkinoilla. Tätä melko mukavasti menestynyttä tietokonetta on jo joulusta lähtien odotettu Suomeen, sekä mm. USA:han.

Spectrumin tulo riippuu HEDEGREN:stä, joka hoitaa Sinclairin markkinoinin Suomessa. On jopa huhuttu, ettei Spectrum tulisi Suomeen tänä vuonna ! Syy voi olla myymättömissä ZX81:sissä, jotka halutaan pois tieltä. Ei silti, Spectrumin hinta tulee liikkumaan hintaluokassa, joka on kaksinkertainen ZX81:seen verrattuna, joten Spectrumista ei todennäköisesti tule kilpailijaa ZX81:lle, ainakaan samassa hintaluokassa. Joten viivyttely ihmetyttää.
Myös Amerikkalaiset ovat saaneet odotella Spectrumiaan. Siellä viivyttelee yhtiö nimeltään TIMEX, jolle Sinclair on uskonut markkinoinnin. TIMEX:llä on luutavasti sama ongelma kuin Suomalaisilla: myymättömät ZX81:set. Kuitenkin Spectrum on luvattu Usa:han kesään menessä, joten mekin saanemme Spectrumin siihen mennessä.
Hedegren ei ole kumminkaan estänyt Spectrumin tuloa Suomeen: kiireisimmät ovat jo ostaneet Spectrumin suoraan Englannista.

Itse laite on musta, muovista kyhätty laite, ja lisäksi pienikokoinen, kuten Sinclairit yleensä, kuten 233x144x30 mm osoittaa. Laitteessa on samat liitännät kuten ZX81:sessä (MIC+EAR+TV ja "väylä"). Kaikki liitännät ovat takana. Piirejä tässä laitteessa on 14 kpl. Piirilevyllä on myös videomodulattori ja kaiutin.

Näppäimistö on tuttuun tapaan 40-paikkainen. Ero edellisten mallien näppäimistöihin on "taskulaskin"-tyyppiset (tosin kosketuspinta-ala on suurempi) näppäimet ja suurenettu "space"-näppäin. Näppäimistö ei ole saanut erityisemmin kiitosta: näppäimistö liian pieni, "shift"-näppäimet (3 kpl) ovat hieman oudoissa paikoissa. Näppäimistön alusrakenne on samantapainen kuten edellisissä Sinclaireissa. Systeemi on arvelluttava, mutta toimii yllättävän hyvin. Lisäksi yhdellä painalluksella tuotettavat käskyt sekä toimintojen "sullominen" yhteen näppäimeen (jopa 5kpl) on aiheuttanut moitintoja. "Sullonta" tekee näppäimistöstä sekavan ja siksi se alussa aiheuttanee silmien siristelyä ja hermojen hallintaa. Hyvänä puolena on mm. värien suoravalinta näppäimistöltä. Lisäksi ääni-merkki ja auto-repeat helpottavat näppäilemistä.

Spectrumin editointi on sama kuin ZX81:ssä. Rivejä on 24. ja merkkejä mahtuu 32 riville. Kaksi alimmaista riviä on luonnolisesti varattu mm. editointiin. Myös 4o-merkkiä/rivi on toteutettavissa ohjelmallisesti.

RAM-muistia tarjotaan joko 16K tai 48K. ROM-muisti on 16K, mutta voittaa mm. Vic:in käskyjen lukumäärässä. ROM-muistiin on talletettu "toimintoja" verkkoliityntää varten, joten liityntästä ei joudu maksamaan paljon. Liityntähän mahdollistaa mm. toisten printtereiden-ja tietokoneiden liittämisen Spectrumiin.

Uuden Sinclairin vahvin valtti on eittämättä grafiikka: 256x192 hienografiikka, 8 väriä, joita voi myös käyttää kehyksen, taustan ja merkkien värjäämiseen. Vilkutus on varmasti tervetullut lisä, kuten mahdollisuus esittää merkkejä erikoiskirkkaana. Myös INVERSE on mahdutettu mukaan. Näitä voi käyttää samaan aikaan, riippumatta toisistaan.

Tekstiä ja grafiikka voi sekoittaa. Spectrumissa on yhdellä käskyllä piirettävissä piste, ympyrä, viiva ja kaari. (PLOT, CIRCLE ja DRAW). Käskyt POINT ja SCREEN$ ovat hyödyllisiä mm. animaatioissa. (POINT kertoo onko piste sytetty vai ei ja SCREEN$ kertoo kuvaruuduntilasta mm. väritilanteen). Merkkivalikoima on ASCII-järjestelmän mukainen (eli myös isot-ja pienet kirjaimet.) Grafiikkamerkkejä on vakiona 16 ja 21 itse-ohjelmoitavaa.

Merkkejä voi sekoittaa OVER-käskyllä.

Ääntä Spectrumista löytyy yli 10 oktaavia. BEEP-käskyllä määrätään sävelen korkeus ja kestoaika. Spectrumin voi liittää ulkopuoliseen vahvistimeen/kaiuttimeen.

Kasettiliitäntä on nopea: 1500 baudia. Spectrumin näyttö on aina stabiili. Spectrum ilmoittaa löytämänsä ohjelman nimen. Kasetille voi mm. ladata kuvaruutumuistin erikseen.
MERGE-ja VERIFY käskyt helpottavat työtä.

Hinnat Englannissa:

16K RAM	£125	
48K RAM	£175	(vic £190)
Levyasema	£50	

....spectrum....

Spectrumiin tulee saamaan (myös ZX81:seen ?) mikrolevyaseman, jonka koko on 3" , ja talletuskapasiteetti 100Kb/asema. Aseman siirtonopeus on 128Kb/sekunti, sekä keskimääräinen haku-ja siirto aika 3.5 sekuntia. Aseman hinta tulee olemaan n. puolet Spectrumin hinnasta (max. määrä asemia on 8kpl.) Asemalla/asemilla voi mm. operoida käskyillä OPEN, CLOSE, CAT, MOVE ja ERASE. Spectrumiin käy vanha ZX printteri.

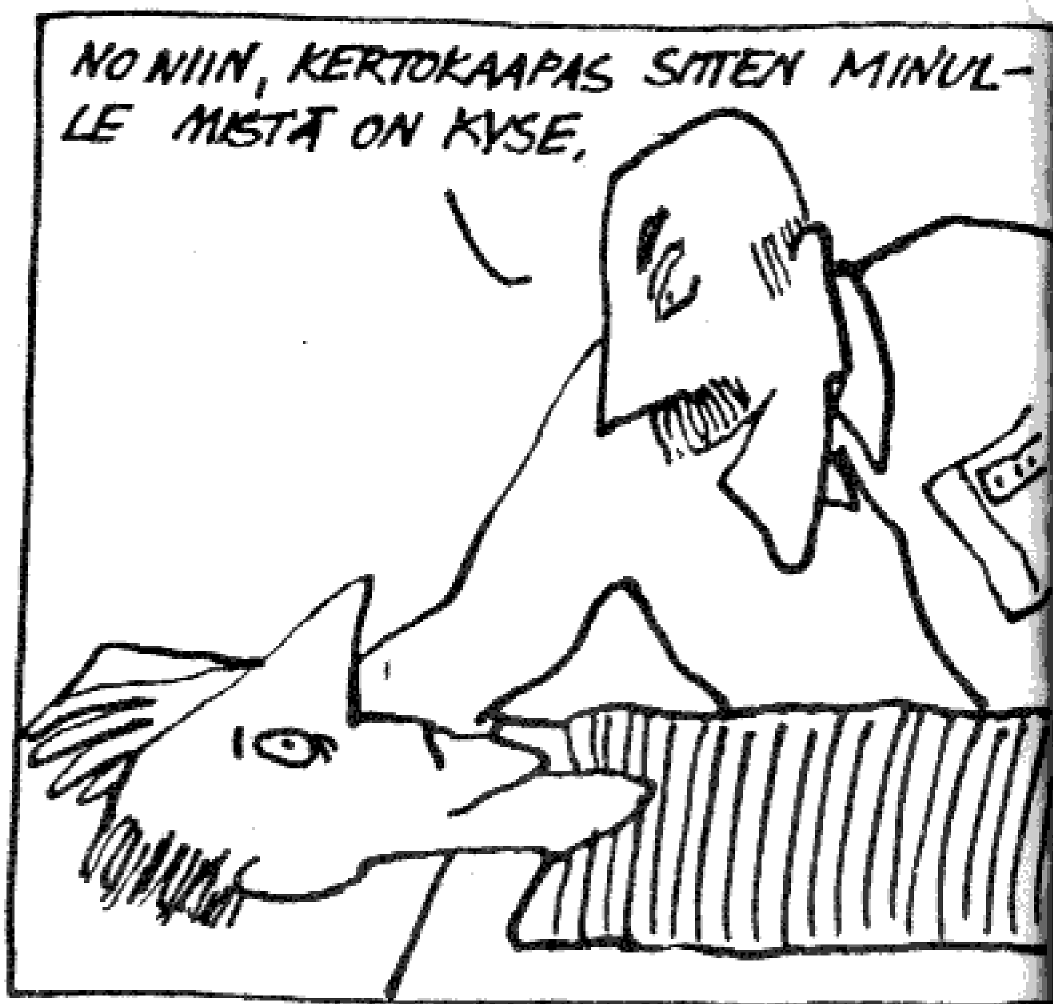
- Ari Kilpeläinen



DIAGNOOSI X

- REIMA & RIITTA -















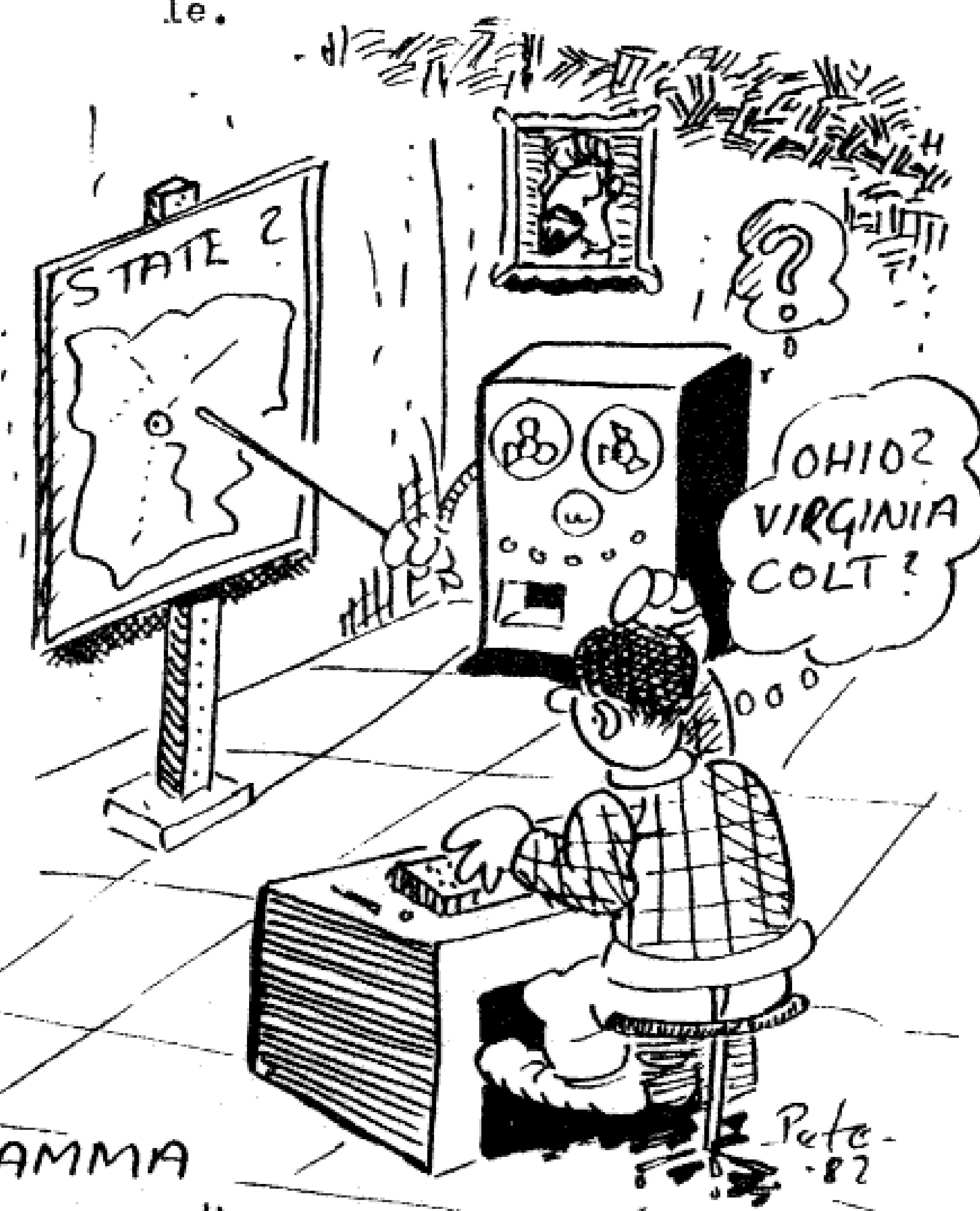
LEHTORI T. KONE



Amerikasta kuuluu kummia.
Jos olet peruskoululainen ja omistat tietokoneen, voit tilata kotiisi ohjelmia, jotka opettavat sinulle matematiikkaa, maantietoa, eri tieteitä, kielioppia ym. luonnollisesti oppi käy päähän mitä parhaiten, koska monet näistä ohjelmista ovat erilaisten pelien muodossa.
Ehkäpä minullekin olisi matikka maistunut paremmin, jos olisin saanut kehittää yhteenlaskutaitojani vaikkapa pelissä "meteor math". Pelin idea on nimittäin se, että kun olet ratkaissut näytössä esiintyvät matikantehtävät, saat käyttää laser-sädettä ja pelastaa maapallon sitä kohti syöksyviltä meteoreilta. Mikä palkinto, vai mitä! Sinusta tulee suuri sankari, kunhan vain ensin lasket muutaman yhteenlaskutehtävän. Pistää varmasti kovapäisimmätkin yrittämään.
Peli "Nomad" taasen opettaa kartanluvun jaloa taitoa. olisikohan kyseessä sama isoäiti Nomad, joka esiintyy kirjassa More basic games.
Jos olet edistynyt ylä-asteelle asti voit käydä käsiksi tosi mielenkiintoisiin ohjelmiin. Vai mitä sanoisit, jos sinut valittaisiin presidentiksi.
Tämän "pressa-pelin" kulku on suunnilleen seuraava.
Pelaajan on tarkoitus ryhtyä vaalikamppanjaan ja viedä sitä viikko viikolta eteenpäin strategioiden koko ajan parhaalla mahdollisella tavalla. Hänellä on myös mahdollisuus luoda omia TV-jalehtimainoksia, matkustaa eri osavaltioihin pitämään lehdistötilaisuuksia ja osallistumaan väittelyihin



Pakkaus sisältää kulemma neljä toinen toistaan vaikeampaa mallia, ja jokainen malli voidaan jakaa kymmeneen eri vaikeusasteeseen. Vaikeimman mallin toimintakuvauskin sisältää jo niin vaikeita ja hienotajuisia sanoja etten osaa niitä tästä suoralta kädeltä kääntää.
No, joka tapauksessa tämä peli opettaa pelaajalleen politiikkaa ja äänestyskäyttäytymistä. Herääpä vain tässä kysymys. Milloinkas meilläkin? Ties kuinka lahjakkaita poliitikkoja tulevaisuudessa saisimme, jos kaikki peruskoulun yläasteen oppilaat pelaisivat uutterasti tätä peliä, joka muuten on nimeltään "Hail to the chief" eli "tervehdys päällikölle.



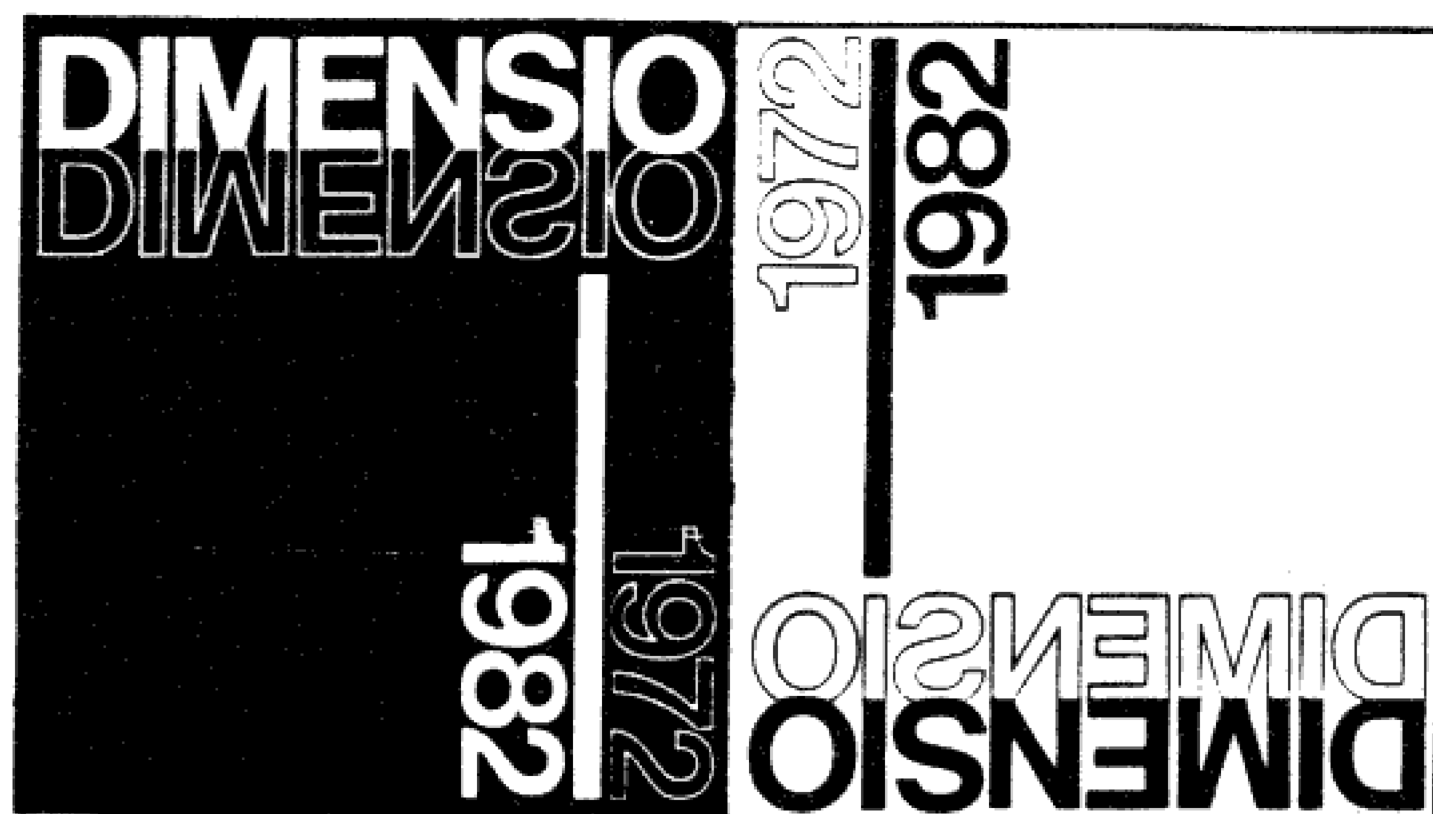
TAIDETTA TIETOKONEELLA



Toteutustavoiltaan perinteisen taieen, maalausten, grafiikan ja veistosten lisäksi oli Helsingin Taidehallissa 27.11.-19.12.-82 esillä myös tietokonetaidetta. Näyttely oli Dimensio-ryhmän kymmenvuotis juhlanäyttely. Ryhmä on perustamisestaan lähtien toiminut eri alojen kokeilevien taiteilijoiden yhteenliittymänä.

DATART-ryhmään kuuluu kahdeksan taiteilijaa ja teoksia oli esillä kolmisenkymmentä. Suurin osa töistä oli tietokonegrafiikkaa piirturilla paperille periaatteella. Näistä mielenkiintoisimpia olivat, väripintapiirturilla toteutettu "Rubikistin uni" ja Markku Metsämäen Jyrki Nyyssösen kanssa tekemät "Maapallo projektiot". Pallon pinta oli onnistuttu venyttämään mitä ihmeellisempiin muotoihin.

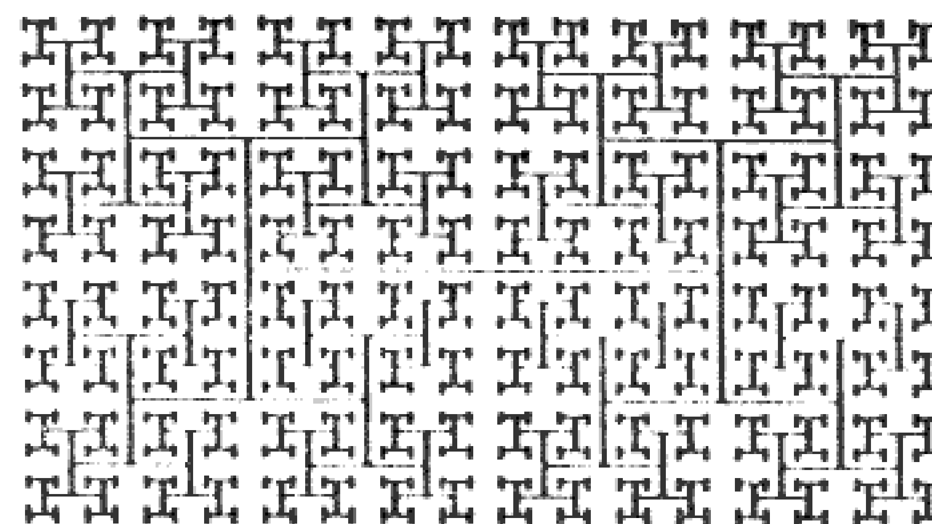
Mielenkiintoisin tämän osaston teoksista oli "Mr Chaynjis", Itsekseen päämäärättömästi rullaava pää joka kiroili sujuvasti suomeksi. Tämän vekottimen rakentamisessa on esitteen mukaan ollut mukana kuusi äijää. Suurimmaksiosaksi se on kuitenkin Erkki Kurenniemen ja Esa Laureman hengentuotos. Pää on mitoiltaan noin 50sm kanttinsa ja sillä on karkeat kirveellä veistetyt piirteet. Sen sisällä oli ainoastaan kovaääninen, puhesyntetisaattori ja koko hoitoa ohjaileva Apple olivat huoneen nurkassa. "Jumalauta, on outo olo!", virkkoi mr Chaynjis.

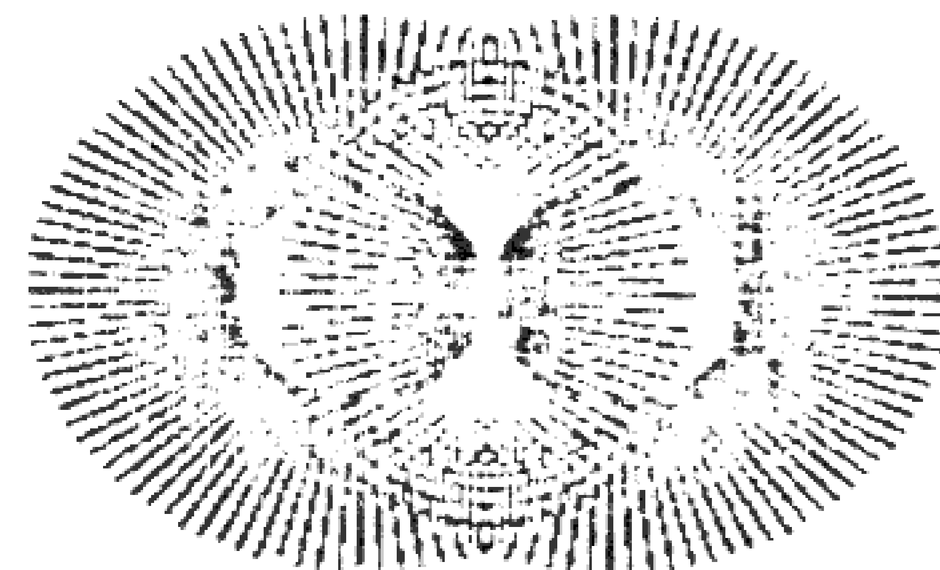


Puhesynteesiä oli myös käytetty tööt-filmin "Mennyt Manner" tietokoneanimaatiovideotallenteessa. 8kilon muistin vaativa monotooninen tietokonerunonlausuntaesitys kuulosti aika ovelalta.

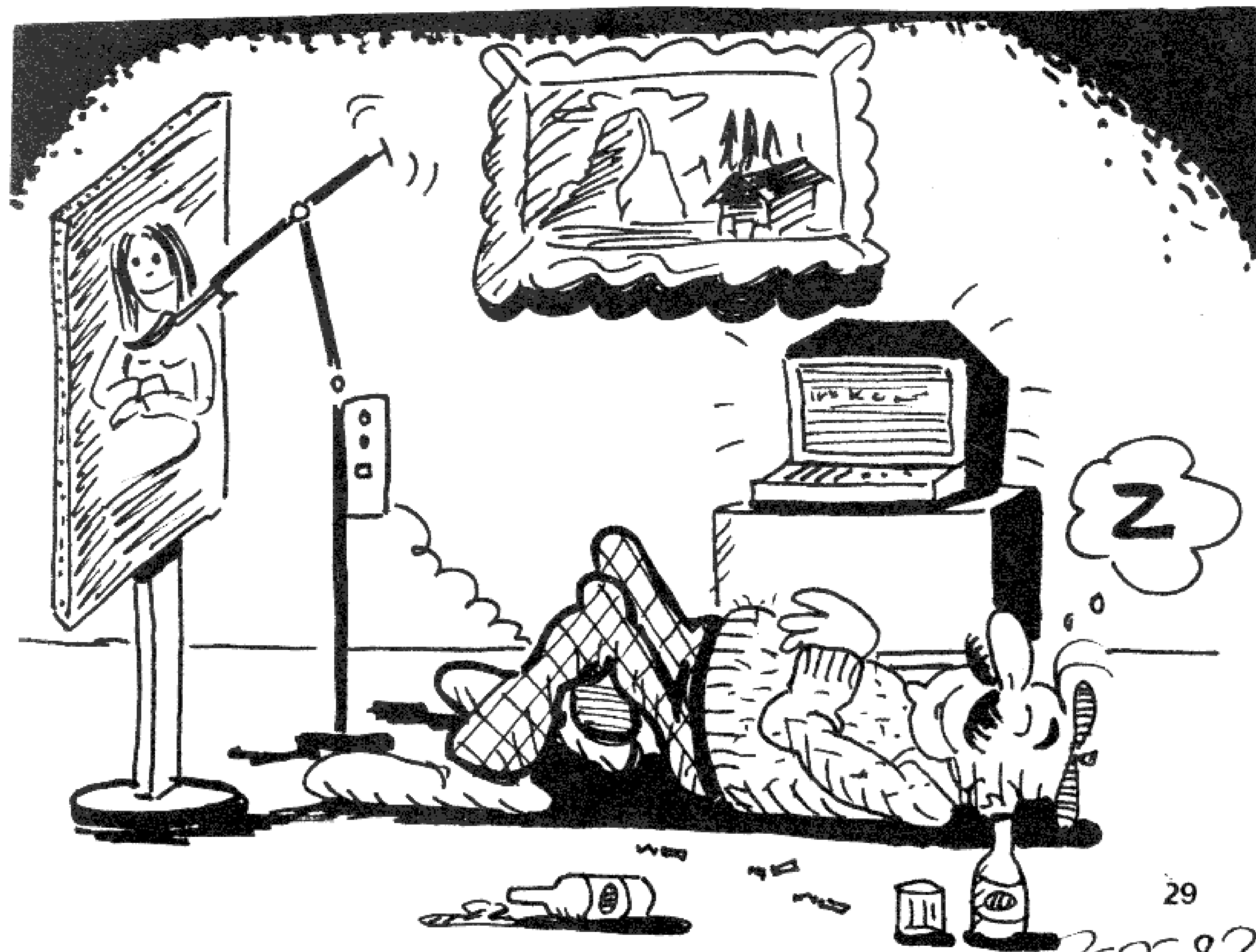
"Le char du soleil" oli nimeltään Markku Metsämäen matriisivideojäljenne-esitys. Taiteilija oli pinonnut 8 väritelkkaria kahteen kasaan noin viiden metrin päähän toisistaan.

Ruuduissa pyöri kerralla 3 eri juttua, erilaisia ohjelmia oli ainakin 5. Ne oli toteutettu AppleIIsen grafiikkaa hyväksi käyttäen ja esitettäessä ne luettiin suoraa levyltä. Esitystä itseään on tässä turha alkaa selittelemään, totean vain että, erilaisia abstrakteja kuvioita liikuteltiin muuteltiin niiden muotoa jne. Parissa ohjelmassa oli sattumageneraattoriillakin operoitu.





"Le char du soleil" ↑↗

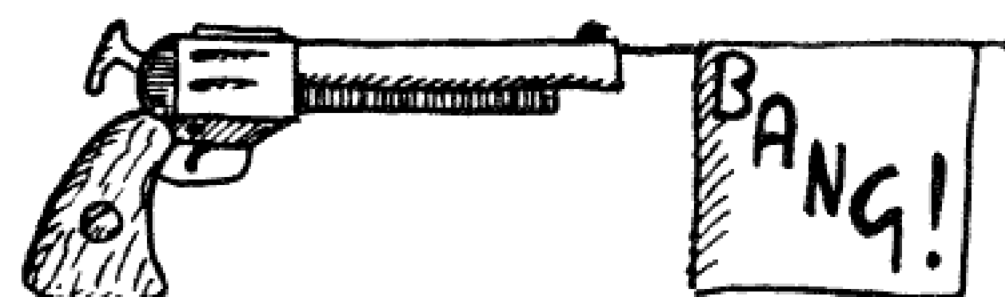


basicgames

SHOT-DOWN
VIC-20
©Petri Tuomola-82

Oletko nopea aseenkäyttäjä?Mitä,etkö tiedä!No nyt on aika kokeilla!
Tassa pelintapaisessa ovat vastassasi villinlännen pahimmat pyssymiehet Kolmisormi-Clarkista Hanska-Henryyn.
Jossain vaiheessa sinäkin kohtaat voittajasi,mutta kuka se heistä on?
Ohjelmaa voidaan pitaa myös jonkinlaisena refleksitestinä,ja se mahtuu hyvin VICin perusversioon.

```
3 REM *SHOT DOWN*          //PETRI TUOMOLA//
10 DIMD$(40)
50 PRINT"[♡]":POKE36879,8:POKE36878,15
60 B=40:G=0:GOSUB700
70 PRINT"[E]SAANKO NIMESI"
80 INPUTC$
90 PRINT"LIIAN TAVANOMAISTA!"
100 PRINT"LISÄTÄÄN ETEEN:REIKÄ- RAUTA"
110 PRINT"NO NIIN,REIKÄRAUTA"C$
120 PRINT"[Q]OVATKO REUKKUSI RASVATUT?"
125 PRINT"SINÄ,REIKÄRAUTA-"C$",OLET OIKEANPUOLIMMAINEN LÄNKKÄRI"
130 PRINT"KUN KUULET MERKKIÄÄNENJA NÄYTTÖÖN ILMESTYY: * VEDÄ! *,
    NIIN AMMU!"
140 PRINT"(PAINA N)"
145 FORT=1TO30000:NETX
150 PRINT"[♡]VASTASSASI ON NYT"D$(B)
155 GOSUB450
160 FORT=1TO5000:NEXT
170 POKE36876,201:FORT=1TO1000:NEXT:POKE36876,0:X=0:Z=0
180 FORT=1TOINT(RND(1)* 2000)+1000:NEXT
190 FORA=1TO3
200 GETB$
210 NEXTA ——— 205 IF B$="" THEN 220
215 GOTO815
220 PRINT"[Q]"TAB(6)"*VEDÄ!*"
230 FORC=1TOB
240 GETA$
250 IFA$="N"THEN3500
260 NEXTC
270 POKE7904+Z,32
280 POKE7917-X,32
290 Z=Z+1
300 IFZ>1THEN320
310 POKE7903,67:POKE7904,79:GOSUB792:GOTO350
320 IFPEEK(7904+Z)=160THEN590
330 POKE7904+Z,46
340 IFZ=6THENPOKE7903,32:POKE7904,32
350 X=X+1
360 IFX>1THEN380
370 POKE7917,80:POKE7918,67:GOSUB792:GOTO410
```



SHOT DOWN LISTAUS JATKUU...

```
380 IFPEEK(7917-X)=160THEN520
390 POKE7917-X,46
400 IFX=6THENPOKE7918,32:POKE7917,32
410 GOTO270
450 FORD=0TO6
460 READE
470 POKE7875+22* D,E
475 READE
480 POKE7858+22* D,E
490 NEXTD
495 RESTORE
500 POKE7874,100:POKE7876,100:POKE7857,100:POKE7859,100
510 RETURN
520 F=7814:B=B-2:G=G+(500-C *10)
530 IFB=20THEN820
540 GOSUB660
550 PRINT"[♡][Q]"D$(B+2)" KUOLI JA HAUDATTIIN SAAPASMÄKEEN"
560 PRINT"REIKÄRAUTA-"C$:PRINT"VETI AJASSA"C/1000"S"
565 PRINT"PISTEESI"G
570 FORT=1TO5000:NEXT:GOTO150
590 F=7831
600 GOSUB660
610 PRINT"[♡]REIKÄRAUTA-"C$"KUOLI JA HAUDATTIIN"D$(B)"OLI HÄNTÄ NOPEAMPI"
615 PRINT"PISTEESI"G:PRINT"HALUATKO UUDEN PELIN"
630 INPUTF$
640 IFF$="K"THENB=40:G=0:GOTO150
650 GOTO820
660 POKEF+43,32:POKEF+44,32:POKEF+45,32:POKEF-1,100:POKEF,160:POKEF+1,100
680FORT=1TO2500:NEXT
690 RETURN
700 FORD=1TO14:READE:NEXT
710 FORD=40TO22STEP-2:READD$(D):NEXT
720 RESTORE
730 RETURN
792 POKE36877,220
793 FORL=15TO0STEP-1
794 POKE36878,L
795 FORM=1TO50:NEXT
796 NEXTL
797 POKE36877,0:POKE36878,15
798 RETURN
800 DATA160,160,102,102,160,160,160,160
810 DATA21,21,66,66,126,124
815 PRINT"[♡]ÄLÄPÄS PELLEILE!"
820 END
830 DATAKOLMISORMI-CLARK,VASURI-WILLY,TUSSARI-TIMMY,KOBRA-CAY,VIIKATE-
    WESLEY
840 DATAMUSTA-MATT,KANUUNA-CHARLY,PIRUNNAAMA-BILLY,SALAMA-SAMMY,HANSKA-
    HENRY
```



